

•ESTRATÉGIAS•••ESTRATÉGIAS•••ESTRATÉGIAS•••ESTRATÉGI
BATEN KAITOS
VOCÊ PEDIU, NÓS ATENDEMOS!
+
FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS
SEGUNDA PARTE DO CLÁSSICO DETONADO
CONRAD EDITORA
A REVISTA OFICIAL DO DS + GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64
Nintendo
World
SELO Nintendo OFICIAL
REVELAÇÕES ARRASADORAS!
THE LEGEND OF ZELDA
POR DENTRO DO GAME
MAIS ESPERADO DO ANO
REVOLUTION +DS ONLINE
CHEFÕES DA NINTENDO
ABREM O JOGO
agora com material exclusivo da
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br
Nº 81 R$ 6,50
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY • POKÉMON DASH • FIFA STREET
E MAIS SEIS JOGOS ANALISADOS!

atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18 hs, sábados das 9hs às 13 hs

parcelamos suas compras em até 12x nos cartões[2]



Super Promoção[1]

Desconto de 10% para todas as compras on-line feitas através de Boleto Bancário ou depósito em conta corrente.

* promoção por tempo limitado

com mais facilidade e segurança

GAMES.com

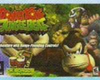
Todos os jogos abaixo você encontra em nosso site:











Revident Evil 4 | Virtua Quest | NBA Streets V3 | Fight Night Round 2 | Star Fox Assault | SpongeBob Squarepants The Movie | Mortal Kombat Deception | Donkey Kong Jungle Beat com bongos



Super Mario 64 DS | Asphalt Urban GT | The Urbz Sims in the City | WarioWare Touched! | Pokémon Dash | Spider-Man 2 | Ridge Racer DS





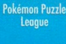


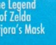








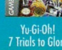
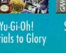


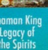

Rayman 2 The Great Escape | Perfect Dark | Duke Nukem Zero Hour | Pokémon Puzzle League | The Legend of Zelda Marjora's Mask | Pokémon Stadium com Transfer Pack | Pokémon Snap










Harvest Moon Friends of Mineral Town | Ace Combat Advance | Legend Of Zelda The Mimish Cap | Final Fantasy I e II | Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory | Shaman King Legacy of the Spirits | Banjo Pilot | Grand Theft Auto






Pokémon FireRed com network adapter | Pokémon LeafGreen com network adapter | Memory Card 251 GC | E-reader GBA | Controle índigo GC



Novo site 100% seguro

utilizando a tecnologia SSL (Secure Socket Layer) usada nas maiores lojas virtuais do mundo.

- Home Page com os principais lançamentos dos últimos dois meses mostrado em destaque.
- Muito mais títulos a sua disposição, contando com descrição detalhada em português sobre o jogo ou acessório e imagem do produto em três tamanhos diferentes.
- Atendimento on-line para que você tire suas dúvidas na hora de sua compra.
- Busca detalhada de produtos com opções de consultas através de preços, fabricante, plataforma, lançamento e promoção.
- Diversas opções de pagamento entres cartões de crédito, boleto bancário e depósito em conta.





TAURUS GAMES DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO E RECEBA NO MESMO DIA[3]

NaçãoDesign.com.br

O MARAVILHOSO MUNDO ONLINE

Talvez para nós, brasileiros, isso não pareça tão evidente. Mas em qualquer outro lugar do mundo a palavra de ordem para os games é uma só: online. A maioria dos jogos do cubo geralmente é voltada para a diversão offline. Basta ver jogos como **Mortal Kombat Deception** ou **Splinter Cell**, que tiveram os modos online removidos da versão Cube. Mesmo os multiplayers visam apenas a interação pessoal entre os jogadores. Não que isso seja algo ruim. Afinal, eles são os melhores no que se propõem, a diversão. Mas o ponto que quero abordar é o aproveitamento ruim das capacidades online dos consoles Nintendo.

Ninguém pode negar: o Modem do Cube foi um dos periféricos pior aproveitados da história da Nintendo, perdendo apenas para a Bazooka Scope! Agora imagine **Mario Kart** ou **WarioWare**. Dois games incríveis para se jogar com os amigos. Mas pode apostar que, quando você não está com a galera, esses jogos estão lá, parados, empoeirando na prateleira. Mas e se eles aproveitassem as capacidades online do Cube? Você poderia participar de campeonatos na rede, alcançar altas posições em um ranking mundial e também receber carros ou personagens especiais por ocupar esses postos.

É isso o que os jogadores de outros países tanto adoram. É uma nova tendência, irreversível. E se ignorarmos isso, é possível até mesmo que fiquemos para trás, como quando a Nintendo optou pelo uso de cartuchos quando todos os demais consoles usavam CDs. Felizmente a Big N abriu os olhos e começou a trabalhar nas capacidades Wireless dos consoles da nova geração. Agora é torcer para que todos esses projetos vinguem. Tudo em nome da diversão.

Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

A próxima Nintendo World chega às bancas no dia 19 de maio

ÍNDICE

06 Hot Shots
A Nintendo arrasou na GDC. Saiba tudo sobre o Revolution aqui

14 Previews
Dragon Ball Sagas, Mario Kart DS e muitos títulos de peso chegando

18 Estratégia · Baten Kaitos
Você pediu, nós atendemos. A estratégia completa do melhor RPG do Cube.

28 Estratégia · Final Fantasy 2
Estávamos devendo: o segundo jogo detonado do clássico dos clássicos

34 N-Mail
Pode não parecer, mas gostamos muito de receber elogios também

38 Pokémon World
Os monstrinhos também fazem coisas feias! Ainda bem que você não vê...

42 Dicas
Você pode dizer que dicas são para fracos. Mas não vivemos sem elas

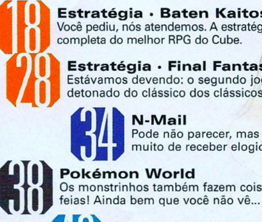
46 Reviews
Todos os maiores lançamentos para DS, GC e GBA analisados pela nossa equipe

60 Retrô
A Rare foi embora, mas deixou Perfect Dark pra matarmos a saudade

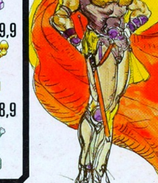
62 Linha Cruzada
Pablo e Trivella discutem sobre sua primeira experiência com o Link







Estratégia Baten Kaitos
pág. 18




Final Fantasy II
pág. 28

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.
- DIVERSÃO: prazer que o game proporciona a quem joga.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



10



9,0~9,9




8,0~8,9






CONRAD EDITORA

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Renato Siqueira, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andressa Nozue (arte), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Contato Comercial
Isac Guedes (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Produto André Faure
Gerente de Marketing - Comunicação
Chris Peruch
Gerente de Marketing - Produto
Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 81, abril de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

Nintendo esquenta os motores e faz revelações bombásticas!

Por Fabio Santana, Eduardo Trivella e Eric Araki

A Electronic Entertainment Expo é o evento de games mais importante do mundo, reconhecido e aguardado com ansiedade por qualquer jogador em todo o planeta. Outro evento de grande importância, mas de menor notoriedade, é a Game Developers Conference (ou simplesmente GDC). Ao contrário da E3, uma feira para jornalistas e lojistas dedicada aos jogos, a GDC é um acontecimento anual voltado para profissionais da indústria. Durante uma semana, artistas, programadores, produtores e designers realizam e visitam palestras, mesas-redondas e workshops, enquanto empresas de software, hardware e ferramentas exibem suas últimas tecnologias em estandes.



Satoru Iwata fala na conferência e faz revelações estarrecedoras, como a conexão Wi-Fi para o Nintendo DS

O evento começou em 1987 com o nome de Computer Game Developers Conference, quando Chris Crawford, influente designer e roteirista de games dos anos 80, convocou profissionais da indústria numa reunião que preencheu sua sala de estar. Ao longo dos anos, o evento foi se expandindo até chegar a uma média de 10 mil visitantes, além de ter perdido a letra "C" do nome em 1999, graças à crescente importância dos consoles domésticos e dispositivos portáteis em sua programação. Atualmente, já há edições internacionais da GDC na Austrália, Rússia e Europa.
A 19ª edição da GDC aconteceu entre os dias 7 e 11 de março, na cidade de San Francisco, Califórnia, e registrou alguns recordes: mais de 12 mil visitantes e a participação de 200 empresas de games do mundo todo. Entre essas empresas estava a nossa querida Nintendo numa incomum participação, que revelou um pouco do que a gigante japonesa reserva para o futuro próximo – e já foi o suficiente para deixar o mundo todo ansioso!



Iwata apresenta imagens inéditas da nova aventura de Link no GameCube (confira na página 10!)

BOA NOTÍCIA: O REVOLUTION VAI RODAR OS JOGOS DO GAMECUBE

REVOLUÇÃO 2005

Satoru Iwata abre o jogo e faz declarações surpreendentes sobre o sucessor do Cube Revolution. Um nome pomposo para um projeto. Mas este não é um projeto comum. Trata-se do codinome para o sucessor do GameCube, o console Nintendo que vai encarar de frente a guerra da nova geração dos games. Muito se especulou sobre o console, mas até o momento muito pouco havia sido revelado. Mas isso mudou durante a última edição do GDC. Durante o evento, o próprio presidente da Nintendo, Satoru Iwata, realizou uma coletiva para os produtores e jornalistas, anunciando o poder de fogo da Nintendo para 2005. E o carro chefe dessas revelações foi o Revolution.

REVELAÇÃO 1: PARCERIAS COM A IBM E ATI

A primeira grande revelação foi a apresentação de dois fortes parceiros para a Nintendo. De um lado, a IBM, a maior produtora de processadores do planeta, especializada em desenvolver o melhor da última tecnologia. Do outro, ATI, a líder no mercado de processadores gráficos. A IBM será a responsável por desenvolver o processador principal do console, batizado de "Broadway". Já a ATI cuidará de desenvolver o "Hollywood", o processador gráfico principal do Revolution.

REVELAÇÃO 2: INTERATIVIDADE

Há uma explicação para os dois nomes pitorescos para os processadores. "Broadway é a capital do entretenimento artístico. Hollywood é a capital do entretenimento cinematográfico. Esses dois componentes indicam nossa meta de tornar o Revolution a capital do entretenimento interativo", afirmou Iwata. Com o Revolution, a Nintendo visará apresentar uma forma completamente diferente de entretenimento digital, em que o jogador poderá participar de tantas formas diferentes quanto possíveis.

REVELAÇÃO 3: ACESSO À INTERNET

Está nos planos que o Revolution virá com tudo o que for necessário para o acesso do jogador à Internet por meio das redes Wi-Fi – redes de alta velocidade e de custo nulo; confira o box. Isso permitirá aos jogadores participarem de torneios, campeonatos ou simples partidas contra milhares de outros jogadores ao redor do globo. Além disso, com o anúncio de que o Nintendo DS também acessará esta rede (vide mais adiante), é muito provável que haja uma comunicação total entre o novo console e o portátil.

REVELAÇÃO 4: RETROCOMPATIBILIDADE

Essa é uma das melhores notícias sobre o Revolution. Ao contrário dos demais consoles da Nintendo, que ignoravam por completo seus antecessores, está nos planos que o Revolution tenha compatibilidade total com o GameCube, ou seja, todos os maiores sucessos do cubo poderão ser jogados no novo console, garantindo uma variedade monstruosa de jogos.

REVELAÇÃO 5: FACILIDADE NO DESENVOLVIMENTO

Segundo Iwata, apesar da complexidade que alguns jogos podem alcançar e da grande quantidade de possibilidades para a forma de se jogar, os produtores não terão problema algum em programar seus jogos. O sistema utilizado será bastante semelhante ao do GameCube, o que permite aos produtores criar jogos trabalhando com ferramentas familiares. Isso garante uma maior quantidade de jogos para nós.

REVELAÇÃO 6: REVOLUTION NA E3 2005

Fora isso, Iwata apenas prometeu que muito mais informações sobre o console estarão disponíveis durante a Electronic Game Expo deste ano, a acontecer na metade de maio. Informações sobre jogos, produtoras que estarão desenvolvendo jogos para o console e muito mais.



O sucessor do GameCube, conhecido como Revolution, é um dos assuntos principais do evento

O QUE JÁ ROLOU NA GDC?

Ao contrário das concorrentes, mais afeitas a encontros de tecnologia, a Nintendo nunca teve uma presença marcante na GDC, preferindo revelar suas armas na Consumer Electronics Show até 1995, e na E3, a partir de então, quando este evento estreou – ou na sua própria SpaceWorld, cuja última edição foi em 2001. Confira o que rolou de relevante nas cinco últimas edições da GDC.

GDC 2000

8 a 12 de março de 2000

A Nintendo realizou um fórum para desenvolvedores sobre as características técnicas do Game Boy Advance, antes mesmo de distribuir os kits de desenvolvimento.



Concorrência

Sega: Yu Suzuki, criador de **Virtua Fighter** e **Shenmue**, dá palestra sobre o papel da realidade na criação de jogos.

Sony: Phil Harrison (executivo da SCEA na época) apresenta o PS2, poucos dias depois do lançamento japonês do console.

Microsoft: Bill Gates anuncia a entrada no mundo dos games com o então Xbox. As especificações do console são reveladas, assim como as parcerias com a Intel e a Nvidia.

GDC 2001

20 a 24 de março de 2001

A Nintendo não participou do evento (apesar de distribuir material promocional do GameCube e GBA), mas Thomas Engel, diretor de tecnologia da Factor 5, deu uma palestra sobre as características sonoras do GameCube. No estande da desenvolvedora de middleware SN Systems havia um protótipo de controle do GameCube.

Concorrência

Sony: apenas duas palestras de empresas third parties sobre o PlayStation 2.

Microsoft: uma palestra: "Xbox: Um ano depois".

GDC 2002

19 a 23 de março de 2002

Ausência da Nintendo novamente. Toshihiro Nagoshi, então presidente do estádio Amusement Vision da Sega e responsável pelo game **Super Monkey Ball**, deu uma palestra sobre design de fases.

A Metrowerks promoveu suas novas ferramentas de desenvolvimento para GBA.

Concorrência

Sony: falou sobre a inovação na era dos 128-bit e realizou outra palestra sobre tecnologias futuras, onde Shin'ichi Okamoto revelou que o sucessor do PlayStation 2 usaria computaçao distribuída para alcançar 1000 vezes o poder da atual geração.

Microsoft: realizou a palestra "Xbox: Lições Aprendidas", citando os erros cometidos no lançamento do console.

GDC 2003

4 a 8 de março de 2003

Pra variar, nada de Nintendo. A SN Systems apresentou um novo pacote de ferramentas de desenvolvimento para GameCube, o ProDG Plus. A aJile Systems anunciou a criação de um cartucho para GBA contendo um microprocessador capaz de rodar qualquer aplicativo Java no portátil – a novidade não colou. O fato digno de nota foi a entrega do prêmio Lifetime Achievement Award para Gunpei Yokoi, o criador do Game Boy. A família do engenheiro da Nintendo, que faleceu em 1997, recebeu a honraria diretamente das mãos de Yuji Naka, criador de Sonic.

Concorrência

Sony: exibiu a câmera USB Eye Toy e games onlines como **Final Fantasy XI** e **SOCOM: U.S. Navy SEALs** com headset.

Microsoft: apenas demonstrou novos títulos de Xbox, como **Star Wars: Knights of the Old Republic** e **Brute Force**.

GDC 2004

22 a 26 de março de 2004

Eiji Aonuma, diretor de **Majora's Mask** e **The Wind Waker**, deu a palestra "A evolução de uma franquia: **The Legend of Zelda**". Falando a respeito do desenvolvimento da amada série ao longo dos anos, **Aonuma** apresentou um gráfico com todos os episódios já lançados e seus respectivos anos; no final da lista, uma indicação intrigante: **Wind Waker 2, 20XX**. O diretor não deu nenhum detalhe, mas o game revelou-se mais tarde (na E3) como o próximo game **Zelda** para GameCube.

Concorrência

Sony: revelou novos detalhes de seu portátil PSP e também o primeiro jogo oficial: **Death Jr.**

Microsoft: anunciou o XNA, um novo sistema de desenvolvimento de jogos para Xbox e PC.

O QUE É WI-FI?

Abreviação de *wireless fidelity* (fidelidade sem fios), o Wi-Fi é uma série de padrões para rede local sem fio (conhecida como WLANs) baseada nas especificações da família IEEE 802.11 – apesar de existirem diversos protocolos desse conjunto, como 802.11a, 802.11b, 802.11g, etc., o Nintendo DS adota apenas o inicial 802.11, que suporta 16 jogadores a 2 Mbps (em 2,4 GHz de radiofrequência). Inicialmente, o termo Wi-Fi era usado para determinar apenas as redes locais sem fio, mas atualmente já é usada também para o acesso à internet. Assim, qualquer dispositivo Wi-Fi pode acessar a rede mundial chegando próximo de um ponto de acesso, ou hotspot – ou seja, para jogar online com o Nintendo DS, basta visitar um estabelecimento que ofereça acesso através de um hotspot.

Se você quiser encontrar os locais com hotspots em todo o Brasil, alguns sites da internet oferecem sistemas de busca muito úteis. Confira dois exemplos:

Wi-Fi Hotspot Directory (em inglês)
http://www.hotspot-locations.com

Na caixa de seleção Country (país), escolha Brazil e então aperte o botão Search. Aparecerá uma lista com os estabelecimentos que oferecem acesso e também há um mapa das imediações de cada local.

Terra – Especial Wi-Fi (em português)
http://informatica.terra.com.br/wifi

Um site com tudo sobre Wi-Fi. Clique na seção Hotspots e você encontrará uma lista com pontos de acesso dividida por cidades.



Animal Crossing DS será um dos primeiros títulos a se beneficiar da tecnologia Wi-Fi no DS


Satoru Iwata joga Mario Kart DS contra outros cinco competidores conectados via Wireless (tecnologia sem fio)

MAIS DE 25 JOGOS PARA O CUBE 2005

Outro anúncio feito durante a GDC foi o cronograma de lançaento de mais de 25 jogos para o GameCube. Confira abaixo a listagem completa.

Fantastic Four
Madagascar
The Movies
Dragon Ball Z: Sagas
Digimon World 4
One Piece Grand Battle
Zatch Bell
Killer 7
Pinball Hall of Fame
Strike Force Bowling
Chicken Little
Chronicles of Narnia
Batman Begins
Animaniacs: The Great Edgar Hunt
International Golf and Tennis
Frogger
Donkey Konga 2
Geist
Nintendo Pennant Chase Baseball
Pokemon XD
Legend of Zelda
Bratz
The Incredibles
Nicktoons
Scooby Doo Unmasked
SpongeBob SquarePants
Tak 3
WWE Day of Reckoning 2

DE CRIADORES PARA CRIADORES

Todos os anos, durante a GDC, a IGDA (organizadora do encontro) realiza um dos mais conceituados eventos de premiação de games: o Game Developers Choice Awards (Prêmio Escolha dos Desenvolvedores de Games). Ao contrário de outras premiações como o Interactive Achievement Awards (celebrado durante a D.I.C.E. Summit), geralmente eleitos por uma comissão formada por membros da imprensa, o GDC Awards é escolhido por profissionais da indústria dos games, o que o torna uma honraria única aos vencedores. Não apenas os melhores games em diversas categorias são consagrados, como também diversos profissionais são homenageados por seus feitos. A cerimônia de entrega dos prêmios acontece todos os anos durante a GDC, num evento próprio. A primeira edição foi em 1997, quando ainda se chamava Spotlight Awards. O formato atual se iniciou em 2001 (em 2000 não houve premiação por questões de reorganização). Confira todos os prêmios que a Nintendo e seus games já receberam na história do GDC Awards.

SPOTLIGHT AWARDS 1997

- **Melhor Nova Tecnologia:** Nintendo 64
- **Melhor Uso de Tecnologia Inovadora:** Super Mario 64
- **Melhor Jogo de Console:** Super Mario 64
- **Melhor Jogo de 1996:** Super Mario 64

SPOTLIGHT AWARDS 1998

Nenhum prêmio para a Nintendo.

SPOTLIGHT AWARDS 1999

- **Design de Jogo Mais Inovador:** The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- **Melhor Jogo de Console:** The Legend of Zelda: Ocarina of Time

1 • GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS (2001)

Nenhum prêmio para a Nintendo.

2 • GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS (2002)

Nenhum prêmio para a Nintendo.

3 • GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS (2003)

- **Jogo do Ano:** Metroid Prime
- **Estúdio Novo do Ano:** Retro Studios, por Metroid Prime
- **Excelência em Design de Fases:** Time Metroid, por Metroid Prime
- **Destaque por Inovação em Jogo:** Animal Crossing
- **Prêmio por Vida de Realizações:** Gunpei Yokoi, criador do Game Boy

4 • GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS (2004)

- **Excelência em Artes Visuais:** The Legend of Zelda: The Wind Waker
- **Destaque por Inovação em Jogo:** WarioWare, Inc.: Mega Microgame$

5 • GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS (2005)

Inovação: Donkey Konga

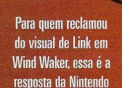
NINTENDO DS TERÁ ACESSO A REDES WI-FI

Outra novidade anunciada foi a capacidade do Nintendo DS de acessar redes Wi-Fi sem a necessidade de nenhum periférico. Com a condição de que o jogo tenha compatibilidade com a tecnologia, você poderá jogar com seu DS contra qualquer jogador do mundo – contanto que esteja em um hotspot, claro. Isso não apenas abre um leque incrível de possibilidades, como também permite imaginar alguns jogos que antes não eram possíveis. Um bom exemplo disso seria um **Pokémon Online**, em que os jogadores poderiam se conectar a um mundo permanente, capturando monstrinhos e colocando-os para batalhar contra outros jogadores. Tudo na palma de sua mão. É esperar para ver.

THE LEGEND OF ZELDA

Uma lenda não nasce todo dia

Não se fala em outra coisa: recentemente, outro trailer do novo capítulo da série The Legend of Zelda **foi divulgado pela Nintendo na internet e os fãs foram à loucura! A mais nova aventura de Link está fazendo nintendomaníacos de todo o mundo babarem um ovo tremendo para o jogo que sairá até o final do ano (a Nintendo ainda não divulgou a data definitiva), e todos já sabem que este será o título que mais usará o poderio do GameCube. Afinal, um novo sistema vem por aí (um tal de Revolution, já ouviu falar?) e é justamente nos últimos games do console que os desenvolvedores já pegaram as manhas do hardware e sabem exatamente tudo aquilo que ele pode proporcionar. Quer provas? Vamos lá!**



Para quem reclamou do visual de Link em Wind Waker, essa é a resposta da Nintendo

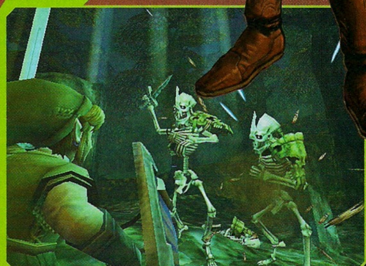
A responsabilidade de manter a qualidade

Quando se é um personagem de videogame, é fácil ficar famoso. As empresas gastam rios de dinheiro para promover um game que acreditam ser um futuro sucesso. Depois dessa gastança toda e do falatório gerado pelo público, o personagem pode ou não ganhar essa fama imaginada pela produtora. Isso vai depender da qualidade do game: se for bom, milhares de pessoas vão idolatrar o novo ícone e até defendê-lo com unhas e dentes se alguém falar mal dele; se for ruim, o personagem será jogado ao limbo onde hoje vagam tipos como Harley Humongous e Jim Power (será que alguém defende esses dois na base de mordidas e arranhadas?). E mesmo com o sucesso do jogo inaugural, é muito difícil para um personagem se manter no topo, game após game, cativando cada vez mais admiradores e aumentando a qualidade a cada novo título lançado da série.

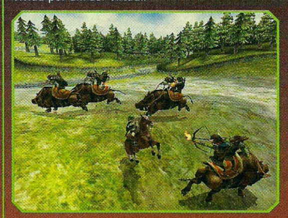
Link é um cara que hoje pode assistir de camarote a essa briga que seus "colegas de trabalho" travam entra ano sai ano. Seu primeiro game, lançado quando muitos dos que estão lendo isso aqui nem eram nascidos, fez sucesso logo de cara e depois disso foi só alegria.







Em 2005, um dos maiores símbolos da Big N estrelará aquela que promete ser sua maior aventura e, possivelmente, a maior odisséia já vivida por um ser virtual.



Algum tempo atrás, a Nintendo se deu conta de que somente salvar uma princesa era pouco para um herói do calibre de Link e começou a expandir seus horizontes. Em **Wind Waker**, ele teve que viajar pelos mares em busca do reino submerso de Hyrule; em **Majora's Mask**, seu maior problema era impedir que uma lua ameaçadora caísse sobre a Terra. No novo game, que ainda não conta com um nome de batismo definitivo, a Nintendo quer contar aos jogadores o capítulo mais empolgante da série até hoje. Link finalmente cresceu de verdade e agora se encontra em um mundo mais sombrio do que todos os que já enfrentou. Devido a essa mudança de atitude, talvez a Nintendo finalmente revele aspectos mais pessoais da vida de Link, como, por exemplo, por que ele passou de menino bonzinho que adorava passear pela floresta a um guerreiro nervoso que destrói até flores e placas de sinalização. A Nintendo sabe que a revelação de qualquer detalhe sobre os motivos que levam Link a ser o que é, vira motivo de altas discussões entre os fãs hardcore da série. Vamos torcer para que a Big N tenha dó desse povo e abra o bico sobre muitas coisas que todo mundo quer saber.

Crescendo e aparecendo

Você já viu as imagens destas páginas e provavelmente já assistiu aos trailers que estão na internet. Será que é chover no molhado afirmar que este game vai deixar todo mundo de mandíbula despencada pela beleza de seus gráficos?

Pare de ler agora e olhe novamente as imagens. Olhe de novo. E de novo. Quando cansar de tanta belezura (coisa difícil de acontecer) pare pra pensar no trabalho que a equipe de desenvolvimento EAD, chefiada por Miyamoto, teve para chegar a esse nível de excelência. A água se move com fluidez impressionante enquanto Link mergulha; diferentes cenários ganham tratamentos especiais de estética, resultando em florestas com aura própria em que a luz entra por entre os galhos das árvores, reflete no solo e ilumina todo o ambiente com uma coloração esbranquiçada; masmorras, calabouços e labirintos têm um ar de complexidade e arquitetura cheia de reentrâncias, o que fará a alegria dos exploradores. Existem cenas diurnas e noturnas, evidenciando que o sistema dia/noite usado desde **Ocarina of Time** mais uma vez estará presente. Fenômenos naturais também não ficaram de fora, e os momentos em que a chuva cai durante o calor da batalha são, literalmente, de encher os olhos d'água. Efeitos de distorção por raios solares, névoa, céus carregados e rasgados por raios e trovões não ficam atrás. No campo, as batalhas rolam com dinâmica e velocidade, sempre com um campo de visão muito amplo e que mostra detalhes do cenário distante ao fundo. A Nintendo havia prometido um tempo atrás que o combate em cima do cavalo seria possível e impressionante. Agora podemos ver que eles não recuaram nessa afirmação: Link pode golpear e derrubar os inimigos de seus javalis e também usar o escudo para se defender das flechas que vêm em sua direção. Também é possível atropelar quem estiver pela frente usando os animais, mandando a concorrência pelos ares!



E mesmo quem está morto ainda dá trabalho para nosso herói. Quem joga os games **Zelda** há tempos já conhece os Stalfos, esqueletos guerreiros que representam um osso duro de roer para Link.





Segredos e mistérios

Analisando a fundo o último vídeo, pudemos constatar algumas novidades bem interessantes no universo de Hyrule (em tempo: ainda não está confirmado se o jogo se passa mesmo em Hyrule). Uma das maiores é na hora do combate: quando Link acerta um golpe em seus inimigos, um brilho vermelho pode ser visto na tela. Da mesma forma, quando ele consegue se defender dos ataques, é a cor azul que aparece. Se isso tem algum significado mais complexo, ninguém sabe.

E se você é um dos que teve o primeiro contato com a série no jogo de Super NES chamado **A Link to the Past**, pode se preparar para mais uma suposição interessante: a julgar por algumas imagens de jogo divulgadas pela Nintendo, pode ser que existam dois mundos paralelos no universo do jogo, a exemplo do que aconteceu com o Light World e o Dark World do título de Super Nintendo, pois alguns cenários aparecem de forma semelhante, mas com diferenças evidentes, em certas telas.

Outro grande mistério que está colocando um verdadeiro circo de pulgas atrás das orelhas dos fãs do herói é a presença da criatura estranha que pode ser vista circulando com Link pela floresta. Quem é esse cara? Ele é amigo ou inimigo? Seria o representante de um povo inédito na série? Por que seu corpo está coberto por folhagens e tem essa cor esquisita?

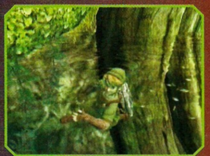
Como você pode perceber, a Nintendo mostrou mais do novo **Zelda**, mas mesmo assim, acabou escondendo muita coisa, aguçando ainda mais a curiosidade daqueles que estão esperando ansiosamente por essa nova obra-prima. Sacanagem com os fãs ou apenas zelo da empresa em cuidar para que seu maior game até hoje não seja revelado antes da hora? Seja qual for a resposta, duas coisas são certas: muito mais será mostrado na E3 deste ano e o mundo dos games não será mais o mesmo depois que este jogo for lançado.

UM MINUTO E MEIO DE PURO PRAZER

O novo trailer de **The Legend of Zelda** não poderia começar de outra maneira: depois que o logotipo do game é mostrado na tela com a espada girando e se alojando atrás do escudo, **nosso amigo orelhudo aparece fazendo cara de mau**



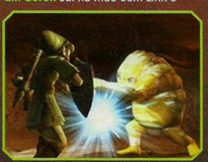
e desembainhando sua própria espada. Tá na cara (dele) que esse jogo vai ser casca-grossa! Logo em seguida, Link exibe suas habilidades de nadador. Ele dá algumas **braçadas na superfície** daquilo que



parece ser um lago, toma impulso e fôlego colocando a cabeça para fora da água e mergulha fazendo os movimentos perfeitos de quem nada no estilo peito.
A próxima cena é para deixar todo mundo de orelha em pé: Link caminha no fundo da tela enquanto é mostrado apenas o braço e uma parte do tórax de uma criatura de corpo esquisito e coberto por folhagens. Momentos depois, essa mesma criatura caminha para fora da clareira onde estava. Seu rosto nunca é mostrado e só podemos imaginar qual é o seu papel na aventura. O corte para a cena seguinte não é seco, o último segundo da aparição da criatura misteriosa se funde com uma demonstração de carinho aos animais por parte de Link. O herói mostra que tem bom coração pegando um gatinho no colo e sendo seguido por mais dois enquanto corre pela floresta. Chegamos a quase um terço do trailer e à parte que todos esperavam: o combate. Enquanto desce pela escada de um labirinto, Link vê uma espécie de carranca indígena se mover, tomar posição de combate e partir para cima dele. Como não é de fugir da briga, ele logo se digladia com várias bestas de diferentes tipos. Primeiro, dá um salto com a espada em punho e acerta um golpe por trás (que feio, Link!) **na cabeça de um daqueles inimigos lagartos.**



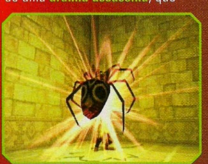
Depois, é a vez de usar o arco-e-flecha contra alguns seres alados. Epona cresceu também e está de volta? Não sabemos o nome da montaria de Link, mas no trailer ela parece mais robusta que os cavalos que correm o Grande Prêmio do Brasil. Link e seu alazão correm por campos verdejantes enquanto seres encapuzados os perseguem no lombo de javalis. Em uma cena durante uma chuva, o confronto é contra esqueletos de animais (lobos, talvez?), e logo depois a Nintendo resolveu mostrar que seu personagem não é de ferro: **um Goron** sai na mão com Link e



deixa o herói caído no chão.
Mais treta e esqueletos, dessa vez os conhecidos Stalfos, se erguem do chão para uma briga desleal: **são três contra um!** O resultado final dessa injustiça não é mostrado, pois Link aparece dentro de mais um labirinto enfrentando lagartos e até um babuíno que atira bumerangues. Numa manobra que deixaria Diane dos Santos cheia de inveja, **Link desvia do ataque** e o bumerangue



acerta uma planta carnívora. Fantasmas exibindo uma transparência linda aparecem um pouco antes de começar o ataque de uma **aranha assassina**, que



havia envolvido Link em sua teia pegajosa. Mas o cara é ninja (na verdade, elfo) e se livra da teia facilmente, dando um lindo golpe final no aracnídeo.
É hora de outra cavalgada pelos campos, só que desta vez ainda mais emocionante: enquanto corre, **Link mira seu arco-e-flecha**



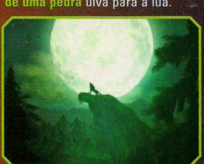
em dragões e os acerta com projéteis flamejantes! E depois de sofrer com a perseguição de um monstro que **parece outra reencarnação**



de Gohma, **Link toma a montaria**



de seus inimigos e atropela quem lhe quer mal em cima de um javali. A última cena de combate, contra um bicho disforme com braços avantajados e camuflagem epidérmica, prepara o espectador para o final apoteótico e misterioso: **um lobo em cima de uma pedra** uiva para a lua.



Qual seria sua participação na trama? Será que Link foi vítima de alguma maldição ligada ao licantropismo e pode agora virar lobisomem? Lobilink? Alguém agüenta esperar até o fim do ano para ter as respostas?



Tocar é legal.

YOSHI Touch & Go

O seu toque é tudo que você precisa para guiar Yoshi nesta aventura épica. Então vá em frente!

NINTENDO DS

DRAGON BALL Z: SAGAS

GC

Cubo ganha novo game de Goku & Cia.



O anime **Dragon Ball Z** acabou e foi reprisado na TV até enjoar. A febre passou, mas é no mundo dos games que a turma de Goku e companhia continua fazendo sucesso. Depois da série de games de luta **Dragon Ball Z Budokai,** que fez bastante sucesso no cubo da Nintendo, a Atari está preparando uma novidade. **Dragon Ball: Sagas** vai inovar usando os personagens mais famosos dos animes em um game inédito de ação e aventura misturado com elementos de RPG. A história do game vai levar os fãs ao início das aventuras de Goku, quando ele encontra seu irmão Raditz, e segue deste ponto até o confronto com o andróide Cell. Só que o jogador vai ter liberdade para explorar o mundo criado por Akira Toriyama, acumular itens, ganhar poderes e destruir tudo o que encontrar pelo caminho. Ao invés de sair no braço diretamente com os grandes vilões da história, os jogadores terão que enfrentar hordas de inimigos, evoluir seus poderes e ganhar novas técnicas. No início, o personagem terá apenas movimentos simples, como chute, soco e rajadas de energia. Para ganhar novos golpes e combos, o jogador terá que recolher as moedas Z que aparecem no decorrer das fases. Em alguns locais existem estações onde as moedas podem ser trocadas por novas habilidades.

Ao final de cada estágio, um chefe vai estar esperando para tentar chutar o seu traseiro numa batalha que vai fazer o universo tremer. Além disso, você poderá controlar no início cinco personagens principais, incluindo Piccolo, Gohan, Trunks, Vegeta e Goku, sendo que cinco outros personagens vão aparecer quando você finalmente terminar o jogo. Cada um desses personagens tem novas formas que vão torná-los mais poderosos na hora da batalhas. Alguém aí disse: Super Saiyajin? É exatamente isso. Os jogadores vão evoluir no game avançando através das fases. Durante o modo de história, os personagens serão escolhidos aleatoriamente pelo computador, que vai selecionar aquele que tem a ver com os eventos que acontecem na fase. O game terá 19 estágios e o jogador terá que explorar um grande e detalhado mundo tridimensional, que vai da Terra até o planeta Namek com diferentes cenários e elementos como montanhas, prédios, naves e carros. Tudo pronto para ser devidamente destruído pelas batalhas. Para terminar o jogo, um gamer mediano vai levar em média de 10 a 15 horas. Existem ainda seqüências animadas no decorrer da aventura. Serão trechos do desenho animado que vão aparecer antes de cada capítulo da história. Em algumas fases, o jogador terá que cumprir uma série de objetivos como pegar itens definidos, derrotar inimigos específicos ou proteger personagens mais fracos. **Sagas** tem um modo para dois jogadores, onde você e um amigo poderão seguir juntos a história do desenho animado. Os dois jogadores poderão criar combos juntos enfrentando os inimigos. Por exemplo, um deles arremessa o inimigo para o alto enquanto o outro o atinge enviando de volta ao chão. **Dragon Ball Z: Sagas** leva os fãs para um outro estilo de jogo jamais visto.





Produtora	Atari
Desenvolvimento	Avalanche
Gênero	aventura
Lançamento	22 de março

MARIO KART



Clássico ganha versão para duas telas



O que seria da Nintendo se não fossem seus games clássicos? O que seria se um fã comprasse um console e nunca mais pudesse curtir games como **The Legend of Zelda**, **Mario Bros.** ou **Mario Kart**? Sempre que colocamos as mãos em um novo console é quase certo que com ele virão os grandes clássicos da Nintendo, só que com um novo estilo que se encaixa perfeitamente a nova geração de videogames e de jogadores. É isso que vai acontecer quando **Mario Kart DS** chegar às lojas este ano. Quem conhece **Mario Kart** sabe bem do que se trata. É um game de corrida divertidíssimo com toda a turma do Mario, em que você compete com outros jogadores usando itens para garantir a sua vitória atrapalhando seus adversários.

Quem pôde comparecer ao Game Developers Conference em São Francisco no mês de março viu a última versão de **Mario Kart DS** das mãos do próprio presidente da Nintendo Satoru Iwata. Durante a demonstração ele falou sobre as novidades com a função sem fio do aparelho que permite que até 8 jogadores possam competir numa mesma pista. Basta reunir os amigos com Nintendo DS em um mesmo local e começar a diversão sem ficar preso num emaranhado de fios.

A segunda tela do DS pode ser usada para dar close nos outros corredores, saber a sua posição na pista e ver se algum adversário que está atrás de você pretende atacá-lo com algum item. O mapa ainda mostra a colocação de todos os personagens, e quanto falta para você atingir o tão esperado primeiro lugar. A jogabilidade de **Mario Kart DS** continua a mesma das versões anteriores. Não foram feitas muitas alterações desde seu lançamento para o SNES. Mas apesar disso, ainda não se sabe se a Nintendo fará algum uso da caneta Stylus e da tela sensível ao toque. Com certeza novas pistas e personagens farão parte do novo game.

Um dos fatores que mais impressionaram a todos na conferência foi a tremenda rapidez com que o game rodava no DS. Além do visual melhorado, os carrinhos agora vão correr na velocidade de 60 frames por segundo criando uma interação muito maior entre o jogador e o mundo tridimensional. E mesmo jogando com oito personagens ao mesmo tempo essa velocidade não diminui proporcionando aos jogadores um melhor desempenho na pista. **Mario Kart DS** é a volta de um clássico que vai fazer história também no novo portátil da Nintendo.

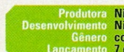










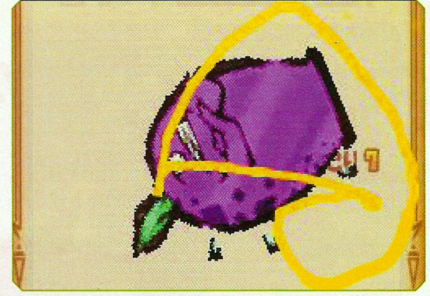


Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	corrida
Lançamento	7 de novembro

PAC-PIX

Colorir é lutar até cair!

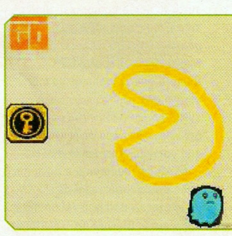




Os desenvolvedores de jogos estão pirando com o Nintendo DS. As novas possibilidades que o console de duas telas e uma caneta deu as empresas estão fazendo com que muitos jogos inovadores apareçam no Mercado e **Pac-Pix** é um deles. O game foi criado pela Namco usando os personagens de Pacman e nunca seria possível sem as duas telas do DS. A jogabilidade é mais ou menos assim: os malvados fantasmas estão fazendo arte, desenhando versões bizarras na tela de baixo do game. E sua missão é fazer com que **Pac-Man** os engula. Mas como fazer isso? Você terá que desenhar o herói da história e guiá-lo atrás dos fantasminhas. E o mais engraçado é que qualquer versão



da bola amarela que você desenhar vai ganhar vida. Se sair um desenho bizarro, um **Pac-Man** quadrado ou com cara de meleca é ele quem vai correr atrás dos fantasmas. Seja ele pequeno ou grande. Para guiá-lo atrás dos fantasmas, você terá que continuar a desenhar com a caneta do portátil criando linhas, muros e curvas que o ajudem a seguir pelo caminho certo. A idéia é pegar o máximo de criaturas que você conseguir antes do tempo acabar e seus pontos se esgotarem. Apesar de parecer muito diferente, quando o jogador tiver a caneta Stylus em mãos vai ver que **Pac-Pix**, apesar de ser uma idéia revolucionária tem tudo para ser muito divertida.



Produtora	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Puzzle
Lançamento	26 de abril

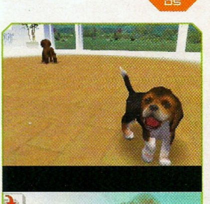
NINTENDOGS

Carregue seus cãezinhos por aí

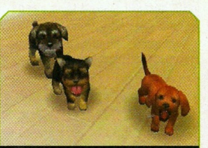
DS

Uma das novidades da Nintendo para o DS é **Nintendogs**, um game que transforma você em um treinador de cães virtual. Você escolhe entre diferentes raças, de labradores a chiuauas e depois começa a treiná-los usando a tela de toque e o microfone do Nintendo DS. Para fazer o cãozinho obedecer aos seus comandos, você vai poder utilizar mais de 100 itens diferentes, entre roupinhas, comida, ossos de mentira e discos. Além disso, terá que criar um comando de voz para que o cão faça os truques corretamente. Quando seu animal estiver bem treinado você poderá levá-lo para competições e exposições caninas. Vencendo esses concursos o game vai liberar novas raças e itens para, digamos incrementar o seu bicho. Mas você não vai poder deixar o cãozinho na mão. Terá que cuidar muito bem dele, alimentá-lo, dar banho e levá-lo regularmente para passear pelo quarteirão. Assim ele vai ficar sempre feliz e pronto para competir. O dinheiro que você ganhar vai permitir que possa comprar mais animais e montar um canil de vencedores. Você ainda poderá interagir com os Nintendogs de seus amigos usando a conexão sem fio do Nintendo DS. **Nintendogs** é diversão garantida para você que quer ter um cãozinho, mas não quer ter que limpar cocô a toda hora.











Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	bicho virtual
Lançamento	2005

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

GBA

Salve o mundo de Magvel da destruição

O último game da série **Fire Emblem** para o GBA tem tudo para se tornar uma experiência inesquecível no Game Boy Advance. O game foi lançado no Japão em outubro do ano passado e chega em maio para os fãs do ocidente. Séculos atrás, todo o continente de Magvel foi dominado por monstros. Em uma tentativa desesperada, cinco grandes heróis receberam as Sacred Stones, poderosos artefatos que podem mandar as trevas embora. Estes heróis fundaram as nações que existem atualmente em Magvel. Só que uma dessas nações, o Império Grado, invadiu o seu reino aliado, o Reino de Renais. Assim, os gêmeos Renais resolvem ir até Grado para descobrir os verdadeiros motivos do imperador. Enquanto isso, um terrível mal surge nas sombras esperando o momento certo para atacar.

The Sacred Stones segue o mesmo estilo dos outros games da série. A história é separada por capítulos e a jogabilidade segue uma série de batalhas, onde dando uma série de coordenadas, o jogador tem que seguir sua a melhor estratégia para vencer e ir adiante seguindo a história. Entre um capítulo e outro o jogador vai entendendo toda a história do jogo através de diversos diálogos entre os personagens. Quem joga **Fire Emblem** imagina que o game é um RPG, por causa da história, mas na verdade a jogabilidade é bem linear. Você não precisa fazer nada para seguir o enredo, você precisa apenas vencer as batalhas e ler os textos. Por isso, saber um pouco de inglês ou ter um bom dicionário, é essencial. Pouco foi mudado neste novo game. Basicamente, todos os elementos dos games anteriores estão presentes em **Sacred Stones**. Entre as novidades estão as novas classes de soldados como os Mage Knights que podem usar armas e magia ao mesmo tempo no campo de batalha. Mas como nas versões anteriores, você precisa lutar, ganhar itens e evoluir para aumentar o poder de seu exército. O game japonês possui um modo para multiplayer que deve estar presente na versão americana. Assim, o jogador pode criar um exército com cinco membros e guerrear com outros três jogadores e seus exércitos.

Fire Emblem: The Sacred Stones tem uma história espetacular e é um daqueles games que vai tomar horas do seu tempo. É viciante e uma vez que começou a jogar, você vai querer saber como termina.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Intelligent Systems
Gênero	estratégia
Lançamento	23 de maio

BATEN KAITOS: ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

Um RPG com muitas cartas na manga!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Tales of Symphonia, Paper Mario 2 e Baten Kaitos: **não é sempre que bons RPGs são lançados para um mesmo console, ainda mais em um espaço de tempo tão curto. Criado pela Monolith Soft, que também desenvolveu** Xenosaga **e que conta com membros da equipe que trabalhou em Chrono Cross,** Baten Kaitos **se destaca principalmente pelos belíssimos gráficos pré-renderizados e as CGs impressionantes, capazes de levar o jogador para dentro da aventura.**

SALVE O MUNDO ENQUANTO JOGA CARTAS

Kalas está perdido em um mundo dominado pelas cartas. Elas são chamadas de cartas Magnus e têm o poder de absorver a essência dos seis elementos: tempo, fogo, água, vento, luz e trevas. Entre elas algumas são especiais, como é o caso das cartas End Magnus, que servem para aprisionar um demônio terrível com poder suficiente para destruir o mundo. O fato é que estas cartas estão sendo "capturadas" por seres interessados em libertar o monstro. A missão de Kalas é evitar que essas cartas caiam em mãos erradas e que o mundo seja destruído pelo demônio.

Pelo enredo, já deu para perceber que o sistema é totalmente baseado no jogo de cartas. Desde seus equipamentos (que não recebem a mesma atenção que em RPGs tradicionais) até os itens utilizados, tudo faz parte do imenso e variado baralho que dá vida ao mundo de **BK**. Em batalha, as Magnus representam a fonte de seu poder de ataque e defesa. Como nos card games tradicionais, é necessário estar com um baralho bem montado e equilibrado – você pode organizar isso no menu principal. É preciso conhecer todos os elementos para atacar e defender com sabedoria e realizar as melhores combinações. Apesar de parecer difícil à primeira vista, o sistema é intuitivo e funciona de forma magistral após algumas horas de jogo. Alguns podem pensar que é um jogo de sorte, mas na verdade é um excelente RPG estratégico.

Avançando na aventura, o jogador passa a conhecer melhor as cartas, aprender a fazer combos e familiarizar-se com o grupo de personagens - cada herói possui afinidade com um certo elemento. Os lutadores têm personalidade, o que gera uma certa cumplicidade com os jogadores e um laço emotivo, item que a Monolith desenvolveu de maneira primorosa. Você não é mais um telespectador estático que controla Kalas, mas o espírito guardião dentro do herói – com direito a responder algumas per-





Gráficos	9.0
Som	9.5
Jogabilidade	8.5
Diversão	9.0
Replay	9.0

9.0 Nota Final

Produtora	Namco
Desenvolvimento	Monolith / Tri-Crescendo
Jogadores	1
Gênero	RPG

Se você gosta de RPG e ainda não experimentou Baten Kaitos, já está mais do que na hora.

guntas, que não mudam a história, mas podem levar a momentos engraçados.
Junto do excelente trabalho de caracterização, esta é uma história montada sobre a criação do mundo nos céus e lendas perdidas que contavam sobre oceanos e terras abaixo das nuvens, além de uma baleia que "sabe tudo". Esse mundo fica ainda mais "vivo" com os cenários criados delicadamente com todo o tipo de cuidado como frutas, animais, folhas balançando e nuvens se movimentando de um lado para o outro. Não se espante se ficar parado observando a tela por algum tempo, já que isso acaba se tornando um hábito para os mais empolgados. Até os saudosistas têm sua vez em **Baten Kaitos**, que traz uma dungeon baseada no clássico **Tower of Druaga**. Com direito a gráficos 2D e música da época tocada em apenas três canais de som.
Além disso, algumas gratas referências a outros jogos da produtora ainda são feitas: um chefe chamado Gnosis (em homenagem aos inimigos de **Xenosaga**) e uma luva chamada Tekken - Iron Fists (menção para o jogo homônimo, também da Namco).
Além dos cenários e das referências, outro ponto positivo vai para o som. A trilha sonora é espetacular e climatiza cada passagem do game. Existem músicas para todos os momentos e não é difícil começar a assobiá-las ou cantá-las por aí, já que as melodias são simples e fáceis de decorar. Nas lutas - e principalmente contra os chefes - dá para se empolgar e encarnar o espírito de guerreiro, objetivo que poucos compositores conseguem atingir.

TÁ É BOM!

Seguindo a filosofia old-school de cenários pré-renderizados e músicas melódicas, a Monolith conta toda a história usando os próprios gráficos gerados pelo hardware do GameCube e, por incrível que pareça, não deixa a qualidade cair em nenhum momento. Aliás, a única grande crítica do game fica para os dubladores, que são sofríveis. Ás vezes exagerados, outras vezes sem emoção alguma.
Se você leu até aqui e ainda não está com vontade de jogar **Baten Kaitos**, vou reforçar alguns pontos que podem fazê-lo mudar de idéia. Ele é, disparado, um dos melhores RPGs lançados para a nova geração de consoles e, na minha preferência, está entre os 3 primeiros colocados do GameCube. A história é muito boa, o sistema de combate agradável e o desafio é ótimo. O resultado desta combinação são várias horas de diversão e distração em frente da tevê. Confira nas próximas 8 páginas a estratégia completa para **Baten Kaitos**.

Os proprietários de GameCube sedentos por RPGS não podem reclamar de 2004: o ano trouxe Paper Mario 2, Tales of Symphonia **e** Baten Kaitos, **três dos melhores jogos do gênero lançados para a nova geração. Como você já conferiu a estratégia dos outros dois aqui nas páginas da NW, resolvemos completar a lista e debulhar** Baten Kaitos **do início ao fim.**

CEBALRAI

Nomeie o guardião e curta as cenas que seguem. Depois de se levantar, preste atenção na conversa. Saia do local e vá para a esquerda. Fale com o homem ali próximo e ele lhe explicará tudo sobre o sistema do jogo e das batalhas. Continue andando até encontrar Meemai, o bicho que salvou sua vida. Depois da cena, vá para a casa que fica do lado norte e fale com o prefeito. Antes de sair, converse com a mulher e veja mais algumas cenas. Explore a cidade na busca por itens e vá embora. No mapa, ande até Moonguile.



MOONGUILE

Converse com o homem que está perto de um tronco, depois vá para o norte, passe pela água e siga para a esquerda. Siga para o norte novamente até encontrar um dragão.



SABRE DRAGON

Use Aqua Bursts com Xelha e ataque normalmente com Kalas. Após a cena, vá pela passagem que está aberta e passe pelas árvores que ficam no canto do lado sudoeste. Pegue a Flame Sword, siga para o norte e passe pelos arbustos para virar a direita em seguida. Pegue mais uma carta, dirija-se para sudeste e continue em frente. Insista na mesma direção até chegar ao save point. Logo à frente está o segundo chefe.



LORD OF THE SPRING

Ataque preferencialmente com fogo e mantenha seus personagens sempre acima dos 50 HP.



CEBALRAI

Depois de encontrar com Larikush, volte à casa do prefeito. Antes de ir embora, passe no "hospital" para falar com o doutor e conseguir alguns itens e passar por um tutorial. Saia, vá um pouco para a esquerda e use uma Blank Magnus nas maçãs, depois leve a carta para Larikush. Use as Blank Magnus na dinamite e vá embora. Se quiser, passe pela vila para completar mais algumas missões. Quando estiver pronto, entre na igreja para fazer a atualização de level e class. Na saída, seu grupo recebe uma Sidequest (Resgatar Aljeema). Saia e vá para a direita até Nunki Valley.



NUNKI VALLEY

Passe pela cachoeira quando ela estiver fraca e vá para a esquerda até o fim do caminho para encontrar o Flame Shield. De volta ao caminho, use o tronco para atravessar e continuar na direção norte até chegar a um local com pedras. Use os explosivos para abrir caminho e prossiga até a próxima área com pedras. Passe por elas, enfrente alguns inimigos e abra caminho até a saída. Do lado de fora, ande até chegar à cidade.



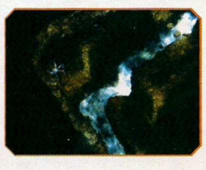
PHERKAD

Fale com as garotas para conseguir uma Magnus e vá para o norte até chegar a uma passagem iluminada. Converse com os guardas da mansão e, depois da cena, volte à entrada da cidade. Entre na casa com a luz alaranjada, fale com o garoto e, após ouvir seu pedido, saia e explore mais um pouco o local. Quando estiver pronto, prepare-se com alguns itens de cura e volte para o Nunki Valley.



NUNKI VALLEY

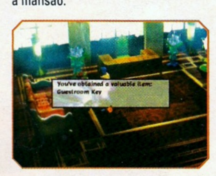
Entrando pelo lado sul, passe pelo tronco à esquerda e vá até a segunda tela. Encontre a aranha de cristal e encoste nela para começar a luta.



NUNKIRANTULA

Use o Blue Storm com Kalas e ataque com fogo. Se tiver algum Guardian Spirit este é um bom momento para usá-lo.

Obtendo a vitória, volte até Pherkad e converse com a garota que está na frente do esconderijo. Lá dentro, fale com Palolo para ganhar acesso à mansão.



LORD'S MANSION

Vá para a sala do lado norte e examine o vidro quebrado. Siga para o lado oposto, ignore as outras portas, e entre na sala com os guardas. Pegue uma armadura do lado esquerdo e passe para outra sala. Vá para o canto nordeste procurar uma carta e pegue a Guestroom Key sobre a mesma.

No fim da conversa, volte ao salão e abra a primeira porta para encontrar Aljeemo. Saia e entre na segunda porta do lado esquerdo para encontrar as Shadow Wings para Kalas. Na sala à direita está Xelha. Abra os baús, saia e suba pelas escadas para encontrar uma flor azul. Faça seus upgrades e volte ao salão. Entre pela porta da extrema direita e enfrente os solados. Suba, vá para a direita e chegue ao telhado. Assista às cenas e entre na batalha.



GIACOMO

O chefe tem ataques poderosos, então esteja sempre preparado para curar. Contra ele use ataques de água.



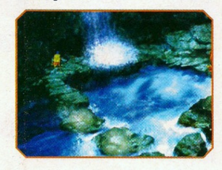
NASHIRA

Passe em Pherkad e fale com o homem à direita da cidade para voar até Nashira. Ao chegar na vila, Kalas repara em um homem de cabelo vermelho. Depois das cenas, fale com ele. Se quiser, explore a vila em busca de itens e atualize seu equipamento na Magnus Shop. Ao chegar à casa com uma senhora, fale com ela para ouvir uma história sobre o mundo. Saia e vá para a direita, até chegar ao bar. O atendente vai lhe falar sobre a inundação e algumas cenas se seguem. No final, você conhece Gibari.
Saia do local e vá para o sul encontrar um barco. Rolam mais diálogos e você termina em um dos rios celestiais.



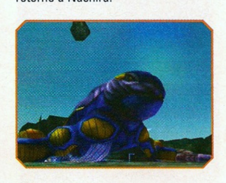
LESSER CELESTIAL RIVER

Use as pedras para atravessar o rio e chegue até alguns itens. Vá para a direita e mantenha este curso até encontrar o baú com um Fire Burst Lv 2. Volte e siga para a esquerda. Evite as cachoeiras e siga até o save point. Do lado nordeste está o chefe da dungeon.



THUNDERFISH

Cuide-se para não ser envenenado e mantenha-se na defensiva. Use defesas e ataques baseados no elemento fogo e você vai se dar bem. Explore o local para encontrar alguns itens, entre eles, o terceiro Finisher para Kalas. Vá até onde a cabeça do Thunderfish parou e empurre-a algumas vezes para interromper o fluxo da água que passa sobre a pedra. Ali você encontra a Heron Statue para Xelha. Por fim, retorne a Nashira.



NASHIRA

Ao entrar na vila siga para o bar e fale com Reblys. Saia, vá para o galpão do lado direito da flor azul e assista a uma cena. Volte para o bar e ganhe acesso para uma passagem secreta. No mapa, siga para a direita até chegar ao próximo ponto.



CLOUD PASSAGE

Siga para o norte e mantenha-se à esquerda. Depois de passar pelo save point, você enfrenta um chefe.



IRON BEETLE

Equipe itens baseados nos elementos água e gelo e fique de olho para se defender contra os combos do inimigo, que são mortais. Mantenha seu HP sempre alto para evitar surpresas desagradáveis.
Depois da batalha, passe pela ponte e saia pela parte superior seguindo até Sheliak.



SHELIAK

Vá para a direita e veja uma cena com Lyude. Continue nesta direção e suba para chegar ao Magnus Shop. Compre itens e passe na igreja para melhorar seus personagens.
Entre na casa que possui uma estante e posicione-se do lado esquerdo para poder empurrá-la e abrir uma passagem. Ali estão dois itens escondidos. Na outra parte da cidade você vai encontrar o castelo em chamas. Vá até o monumento, espere o guarda olhar para o sul e corra até o bote. Logo você estará no topo do castelo.



ELNATH CASTLE

Vá para a esquerda, desça pelas escadas e entre pela porta também à esquerda. Você deve comandar os cavaleiros na luta contra o Império. Desça pelas escadas e ajude na primeira batalha.
Passe pela porta da esquerda e siga até mais um local de combate. Continue descendo e você verá novos inimigos. Ignore-os e vá para oeste ajudar outros guerreiros do seu grupo que estão em uma situação difícil. Quando terminar, você encontrará a porta que leva à enfermaria. Se precisar de mais homens, você precisará usar a Diadem Royal Crest para reanimar os feridos.
Com o grupo refeito, saia e desça para pegar o caminho da direita que leva ao salão central. Logo à frente você encontra um grupo lutando próximo à sala do trono. Continue descendo e vá para a direita até outro ponto de combate. Suba e enfente mais batalhas. Ao final das lutas, retorne para a enfermaria e refaça a equipe antes de prosseguir.
Na próxima porta à direita, mais um inimigo perigoso. Quando acabar, fale com o soldado perto da janela e suba até a sacada. Saia pela porta da esquerda e assista a uma cena.



IRON BEETLE V

Use Lyude e mantenha-se sempre curado. Ataque até o chefe usar o Self-Repair e, só depois, comece a investir com seus Finishers. Seja rápido, caso contrário Beetle poderá se curar novamente. Saia por trás do pilar do lado nordeste. No mapa, siga para o templo.



SHRINE OF THE WINDS

Não há nada para fazer aqui. De cara você já enfrenta um inimigo.



LORD OF THE WINDS

Ataque normalmente e mantenha o HP alto. O único perigo é o combo que coloca um personagem para dormir, portanto esteja preparado para contornar esta situação.



ELNATH CASTLE

Fale com Lyude e com o rei. Antes de sair, o cavaleiro coloca seu grupo para descansar. Depois disso, suba e encontre o embaixador de cabelos vermelhos, que se une ao grupo. Quando estiver pronto, vá para o telhado e bata um papo com o rei para pegar uma carta. Fale com o homem perto da entrada do navio e você poderá ir para Anuenue.



ANUENUE PORT

Perto da saída, desça até encontrar mais uma Finisher. Saia da cidade e ande para o leste, até a próxima parada.



KOMO MAI

Siga para o centro da cidade e procure uma escada em espiral. Quando começar a subir, uma cena aparecerá. No topo, a entrada do castelo estará bloqueada. Vá para o lado direito e entre na escola de Magia. Fale com o professor da primeira sala e assista a uma cena. Saia, vá para a esquerda e acesse a segunda ala. Passe pelas salas e converse com mais professores. Após as aulas, o festival é encerrado. Entre no castelo e suba para falar com a rainha. Após a cena, pegue alguns itens no castelo, inclusive uma essência no quarto da rainha. Do lado de fora, o grupo conversa e recebe conselhos. Saia da cidade e siga para a livraria.



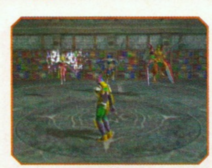
ANCIENT LIBRARY OF MAGIC

Vá para trás do balcão e pegue a chave. Abra a primeira porta à esquerda. Empurre a estante vermelha o máximo possível e siga em frente. Quando encontrar a segunda estante, afaste-a apenas o suficiente para Kalas passar. Pegue a chave no chão e procure pelo Geography Book. Volte à sala inicial, suba e vá para o lado direito. Entre na primeira porta, examine a estante e empurre-a. Saia, entre pela outra porta do corredor e dê a volta para pegar a chave que está no chão. Ela abre a porta do canto superior esquerdo, nesta mesma ala. Vá para lá e pegue outra chave do lado esquerdo. Empurre a outra estante para abrir caminho e pegue o Philosophy Book. Saia, siga para o salão principal e entre pela porta logo abaixo do Save Point. Existe um livro escondido bem no alto. Use a estante vermelha para fazer uma ponte e a escada para subir e alcançar o item. Saia e volte para perto de onde você derrubou a estante. Mexa nas prateleiras para conseguir a última chave e retorne ao andar inicial. Entre pela porta que ainda estava fechada. Na parte inferior esquerda está o último livro. Com todos os livros recuperados, retorne à sala de save point e examine as estantes para colocá-los em seus lugares. Uma vai se abrir do lado norte. Passe por ela e assista à cena.



FOLON

Os combos do inimigo são devastadores, por isso mantenha seu HP sempre alto. O truque para vencer é detonar com ataques baseados no elemento luz (Light). Se quiser, o elemento vento (Wind) também é uma boa opção.
Se quiser pegar o baú, volte até a sala do chefe. Caso contrário, dirija-se para a Holoholo Jungle e converse com o homem na entrada. Depois, siga para Komo Mai.



KOMO MAI

Vá para a ala direita da escola de magia, entre na primeira sala e fale com a menininha, que é a diretora do local. Depois de receber a Landmark Stone, volte para Holoholo.



HOLOHOLO JUNGLE

Vá para o norte até a segunda tela e encontre a passagem para a próxima. Explore o local para encontrar uma escada que dá acesso a vários baús. Pegue tudo e siga para o sul para sair do outro lado da selva. Continue no caminho até chegar do outro lado e vá para a cidade mais próxima.



OPU

Converse com a menina que fica do lado esquerdo para saber mais sobre a mulher misteriosa. Depois, fale com a senhora deitada em uma das casas e escute a história dela. Siga Mayfee e atenda seu pedido. Volte até Komo Mai e fale com o homem à direita, perto do castelo. Mostre para ele a essência de flor que você pegou no quarto da rainha e pegue os biscoitos. Retorne para Opu e entregue o alimento para a garota. Depois da cena, vá para a casinha no canto inferior direito da vila e ouça uma conversa.
Saia da cidade e ande até a Celestial Tree.



CELESTIAL TREE

Depois da cena, Savyna toma a dianteira do grupo. Vá pela direita e encontre Mayfee. Suba e dê a volta para chegar até ela. Salve a garota, termine de subir pela esquerda e ela abrirá uma porta secreta escondida por galhos.



TREE GUARDIAN

Use um baralho baseado em fogo. Comece pelos tentáculos, que são as armas do guardião. Com os "braços" fora do caminho, a luta fica muito fácil. Outro chefe aparecerá na seqüência deste.



SAVYNA

Apesar de rápido, este inimigo é muito fraco e não causa grandes danos. Mantenha seus personagens razoavelmente curados e ataque normalmente, já que ela não tem uma fraqueza específica. Ao fim da batalha, volte até Komo Mai.



KOMO MAI
Vá falar com a rainha. Após as cenas, encontre-a no quarto. Terminando as conversas, dirija-se para Anuenue Port e pegue o transporte.



TRAIL OF SOULS
Fale com todo o pessoal e termine batendo um papo com Gibari. Depois de ser derrubado, fale com Meemai e acorde o resto do grupo. Vá até o lado de fora e converse com Xelha. Quando estiver preparado, volte para dentro e fale com Xelha para começar um minigame. Atire nos inimigos e tome cuidado para não ficar muito atrás da nave do Mizuti. No final do caminho, um chefe o espera.



GNOSIS
Este inimigo é resistente a todos os elementos e não recebe dano de Dark. Prefira os personagens que usam ataques físicos (Gibari, Kalas e Savyna) para não penar muito. Chegando em Mira, saia e vá para Parnasse.

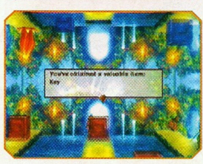


PARNASSE
Veja a briga entre dois cozinheiros e conheça Melodia. No fim, entre na casa da direita e encontre Trill. Depois do papo, saia e entre na porta logo acima. Fale com o homem de cabelos vermelhos, que vai pedir um pouco de creme. Volte para a outra casa e pegue o creme nos jarros. Entregue o creme para o homem e pegue o chocolate dentro do pote quando Donella não estiver olhando. Leve o chocolate para Trill, que vai indicar Detourne para o grupo. Saia para o mapa e vá para o Mystical Garden.



MYSTICAL GARDEN
Pegue o Mirage Weed perto da parede do lado direito onde está uma pessoa. Fale com o rapaz e pergunte sobre o Golden Hero. Depois passe pela porta e saia. Fale com o homem para conseguir alguns itens e entre de vez no labirinto. Para pegar o item que dá acesso ao final da dungeon, você precisa acabar com as três "bolhas" que caminham nesta área. Para começar, elimine as que estiverem acessíveis e passe pela porta no centro do labirinto.
Encha duas garrafas com a água que está circulando e use-as na balança para descer o cubo azul. Volte ao labirinto e saia pela porta logo acima. Mexa na corrente para quebrá-la. Se você já acabou com as três bolhas, volte ao labirinto e saia por baixo passando para o primeiro andar. Siga pela passagem da esquerda e pegue o Pick Axe. Caso não tenha eliminado as bolhas, mexa novamente no peso dos blocos para poder sair pela porta de cima, à direita, e chegar ao cercado com a última bolha. Com o Pick Axe em mãos, quebre os blocos dourados para chegar à porta. Volte às balanças e coloque o peso para descer os blocos vermelhos. Saia pela porta do lado sul e pegue a chave que está sobre o bloco. Com ela, você tem acesso ao chefe.





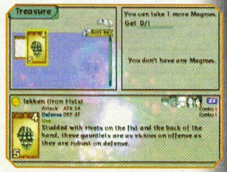
MAGNUS GIGANTICUS
Assim como o Gnosis, este chefe é muito resistente. Use ataques corporais e deixe os elementos de lado. Tome cuidado para não ser paralisado.
Saia da dungeon e volte para Parnasse. Depois da cena, converse com todos e deixe Gibari por último. Quando estiver no mapa, vá para Reverence.



REVERENCE
É essencial que você tenha obtido o Mirage Weed, como indicamos no detonado. Se não pegou, vá pegá-lo em Detourne. Se já pegou, fale com o homem de azul do lado esquerdo e ofereça o item para ele. Assista à cena e siga para o local que se abriu. Fale com a mulher para ouvir mais um pouco de história. Ao sair, você descobre uma pista e seu próximo destino.



SHRINE OF SPIRITS
Pegue o caminho de baixo e depois siga para o norte até a flor vermelha. Quando estiver pronto, vá em frente para assistir a algumas cenas e enfrentar o chefe.



SIKRI
Ataque com Wind e Dark e ele será derrotado rapidamente.
Depois de algumas cenas, o grupo vai para a mansão de Calbren.



BALANCOIRE
Converse com o pessoal da primeira casa à direita para descobrir mais sobre Kalas. Saia e vá para a casa perto da escada enriquecer seus conhecimentos sobre a história do mundo. Por último, entre na porta um pouco acima para chegar ao bar. Fale com o homem atrás do balcão e você receberá uma missão.
Saia e converse com o rapaz na entrada do restaurante.
Ensine a ele alguns truques para chamar clientes e diga que está perfeito. Entre e fale com o dono do estabelecimento para receber um item. A esta hora, você já vai ver Melodia passando para dentro do palácio. Vá atrás dela.
Depois das cenas, você chega até o local. Suba pelas escadas e entre na sala do trono. Quando as cenas acabrem, desça e entre no salão do lado direito. Quando Mizuti entrar no grupo, entre pelo alçapão passe pelos esgotos e vá para a esquerda até uma dungeon bem confusa.



LABYRINTH OF MIRRORS

Não há como ajudar muito neste labirinto. Use todos os espelhos para se guiar e fique esperto para não dar voltas perdidas. O labirinto tem formato circular. Seu objetivo é sair da estátua de estrela e chegar até a da lua. Chegando lá, basta apertar A para mudar de cena.
Na próxima parte, seu objetivo é levar o reflexo do Kalas, que fica na parte de baixo, até o poste com a lua. A terceira parte é só uma repetição da primeira, então faça o trajeto para encontrar o poste contrário àquele que você saiu.



PHANTASM

O ataque Eyes of Terror pode causar grande dano ao seu HP. Ataque constantemente com Dark e Wind. Saia da sala do imperador e vá para a esquerda. Converse com Melodia e aceite a proposta pra entrar em Mintaka.



MINTAKA

Vá para a tela da esquerda encontrar uma criança muito chata. Depois da cena, continue seguindo na mesma direção para ver o holograma de Geldoblame. Entre no bar e tente subir pelas escadas para ouvir uma conversa. Passe pelo telhado, saia e, já nas ruas da cidade, vá para o norte pelo único caminho possível. Dentro da casa, converse com o homem para descobrir mais novidades. Volte até o local onde o holograma apareceu e as pessoas terão desaparecido. Siga pela passagem que se abriu lá em cima e entre na casa de Lyude.
Já do lado de fora da casa, siga até as docas onde Mindeer está lhe esperando. Quando estiver pronto, monte no bicho e vá para Goldoba.



BATTLESHIP GOLDOBA

Após a luta, o grupo entra na nave. Vá até a porta do corredor de cima para descobrir que ela precisa de uma senha para ser aberta. Na próxima tela, siga pela passagem do lado norte para chegar na sala de comandos. Digite os seguintes códigos para faturar dois itens e abrir a porta do chefe: 0819, 3291 e 4653. Entre na sala que fica perto da flor vermelha, logo no começo. Ali está o próximo desafio.



GIACOMO, AYME E FOLON

Ayme é fraca contra Light, Chronos e Fire. Folon é vulnerável a Light, Water e Wind. Giacomo não suporta Light e Water. Comece com Ayme e Folon, que têm pouco HP, para só depois terminar com o chefão.
Com a nave para explodir, corra de volta para a sala da direita e entre na porta inferior do lado direito. Vá até o fim da sala para pegar combustível. Na volta, examine a lateral dos Walkers parados na parte de baixo da tela. Um deles poderá ser usado para o grupo fugir. No mapa, vá para a vila do lado sul.



AZHA

Entre na caverna da esquerda e siga até o último andar, onde uma criança bloqueia sua passagem. Depois da cena, vá para a entrada da caverna, do lado direito, e entre na dugenon.



LAVA CAVES

Vá para a direita e examine a porta para iniciar uma cena. Continue até chegar à casa do mecânico. Quando o papo terminar, retorne e você terá acesso à entrada da caverna. Pegue o caminho da esquerda para chegar a um lugar com lava. Assista a uma conversa e volte até o mecânico. Ele vai lhe dar algumas dicas, então volte para a caverna e, desta vez, siga para a direita. Pegue duas neves e leve de volta para seu anfitrião. Ele criará outros itens a partir destes. Siga para o local com a lava e use sua neve preparada. Vá em frente até encontrar outro inconveniente e use sua segunda neve. Salve o progresso e entre na última porta, que leva a uma batalha contra o imperador.



GELDOBLAME

Equipe itens resistentes a Death, já que este ataque é o mais perigoso deste chefe. Use ataques baseados em Light. Conseguindo se livrar da morte instântanea, o chefe não é muito complicado. Water e Wind também são boas opções.



IMPERIAL FORTRESS

Quando acordar, saia do local e vá para a esquerda. Entre nas celas e pegue os itens. Xelha vai ouvir um barulhão, volte pelo caminho da direita e passe pelo buraco na parede. Veja a cena com a rainha, em Komo Mai, vá para Anuenue Port e retorne ao mapa. O destino é Diadem.



DIADEM

Vá até a Cloud Passage e pegue uma nuvem na máquina. Dirija-se para a Shrine of Winds e entre no portal. Use a nuvem no portão e um chefe vai aparecer.



NAIAD

Apesar de Xelha estar lutando sozinha, o chefe não é complicado. Ataque com Water e Light e o chefe não terá tempo de tirar nem metade da sua energia.
Salve Gibari e volte para Anuenue.



ANUENUE

Passe no quarto da rainha de Komo Mai para pegar uma Celestial Flower Seed na estante ao lado da cama. Vá para a Celestial Tree e suba até o topo, onde está mais um portal. Lá dentro, use a semente para lutar contra o próximo inimigo.

THALASSA

Ataque com Fire e Light.
A luta não passa de cinco turnos.
Como recompensa você encontra Savyna no final do corredor. Seu destino agora é Mira.



MIRA

Se você não tiver uma Mirage Weed guardada, passe em Detourne e pegue uma na parede. Com este item em mãos, entre na mansão de Balancoire e vá para a entrada do labirinto de espelhos. Use a semente no portal e a passagem se abrirá.

DESPINA

Finalmente um chefe que merece respeito. Ataque com Light e Wind e mantenha seu HP alto.
Após o salvamento de Mizuti, só restará encontrar Lyude. Não perca tempo e vá para Alfard.

ALFARD

Vá direto para as Lava Caves e pegue uma amostra de lava logo na entrada. Siga até o final da caverna e entre no portal. Use o Magma recolhido e o chefão aparecerá.

GALATEA

Suas melhores opções de ataque são Light e Chronos.
Volte para Komo Mai e o grupo vai decidir o novo rumo. Vá para o Anuenue Port e pegue sua nave.

MONTANHAS

Caminhe um pouco e uma voz misteriosa vai lhe falar sobre uma barreira. Para passar por ela você precisa encontrar quatro "chaves". Para começar, siga em frente e encontre o primeiro vórtex à esquerda. Voltando um pouco, você pode subir e encontrar o segundo item no penhasco. Vá para a direita para encontrar mais um. Continue para a direita e abra os outros dois selos, um do lado de cima e outro à direita. Quando estiver pronto, pegue a única passagem restante, vá em frente e o grupo chega a vila local.



CURSA

Entre no castelo seguindo Xelha e veja as cenas com Barnette. Se quiser entrar em uma Sidequest, fale com a mulher no segundo andar e receba uma missão: coletar várias espécies de animais espalhados pelo mundo.
Também é possível encontrar as esposas de Gram e Leon, os dois companheiros de Xelha que morreram no começo do jogo. Quando terminar de explorar o castelo, saia, suba até o último andar e entre na sala do lado direito.
Quando a história terminar, desça, vá para o lado direito do castelo para encontrar o dragão e receba uma grande notícia. Entre na sala à direita do último andar para encontrar a babá de Xelha e encarar um desafio.

DEUSA DE GELO

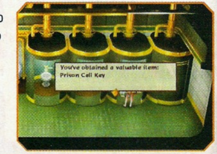
A luta contra a Deusa do Gelo é diferente e para vencer você precisa tirar uma carta igual à dela, sorteada entre todas que você tem na mão. Se tirar uma máquina fotográfica, ganha uma foto e, caso a carta seja Chance, sua mão é reduzida para duas cartas, o que aumenta sua chance de uma carta igual para 50%. Não há estratégias aqui, então boa sorte!

Para terminar sua missão neste continente, volte para a cidade e vá para a casa que fica totalmente à esquerda. Fale com o escultor e com o filho dele. O garoto vai pedir uma neve especial e vai se dirigir para o castelo. Siga para as montanhas geladas.
Continue voltando até encontrar uma neve brilhante e pegue-a. Retorne para o castelo e vá para a mesma sala que você entrou antes de lutar contra a Deusa de Gelo. Fale com o garoto e ele iniciará o trabalho.
O grupo deve definir que arma será esculpida em cada estátua.
A escultura do lado inferior esquerdo precisa de um escudo (shield) e a do lado superior esquerdo de um arco-e-flecha (bow). Embaixo, do lado direito, a estátua precisa de um machado (axe) e a de cima, de uma espada (halberd). O garoto diz que levará uma noite intenira para terminar. Vá para a cidade, entre na loja de Magnus e escolha a opção Rest Your Wings.
No dia seguinte, você encontrará as esculturas prontas. Volte para a cidade, vá até o porto que fica do lado direito e pegue seu dragão branco para voltar ao mapa.



IMPERIAL FORTRESS

Fale com Corellia e seus amigos, volte para o Anuenue Port e vá para Alfard. Os inimigos aqui dão boa experiência e este é um bom momento para melhorar a capacidade de seus heróis, pois os chefes a seguir são muito fortes. Quando estvier pronto, saia da cidade.
Vá para a fortaleza do lado norte do mapa e converse com o soldado antes de entrar. Aqui existem ótimos itens e vale a pena explorar o local.
Siga para o primeiro andar e use o elevador para subir. Vá para a direita até chegar a um banheiro. Examine as cabines até derrubar um soldado e conseguir a chave do elevador.
Siga para os elevadores do segundo andar e suba até o quinto. Do lado esquerdo está a sala de Geldoblame, onde você assiste a uma cena.
Desça para o terceiro andar, tente passar pelo campo de energia e Lyude vai dizer que ele precisa ser desativado. Volte ao quinto andar, vá para a direita e depois para cima. Ali você descobre que precisa encher o globo com água. Retorne ao terceiro andar e vá para a esquerda. Pegue quatro amostras de água no centro do quarto. Encha o globo e a energia será desligada. Salve seu progresso, siga para o terceiro andar e vá para a direita.



FADROH

Use seu melhor equipamento baseado em Light e Wind para ataque, e Dark e Chronos para a defesa.
Atacando normalmenete, o chefe causa grande dano e quando usa a técnica para aumentar sua força, seus combos tiram, em média, 1000 pontos. Use um personagem para curar o grupo o tempo todo e mantenha os outros dois no ataque.
Depois da luta, siga em frente e salve o jogo. Cure seu grupo e mude o equipamento para atacar com Light e Chronos e defender com Dark e Wind.





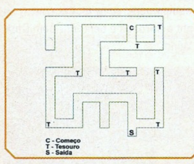
KALAS

Ataque e defenda normalmente. Quando chegar próximo do fim da luta, Kalas atacará duas vezes por turno. Na primeira sequência ele usa Paralyze, e na segunda, um golpe que suga HP do seu personagem. Tente atacar com cartas que tiram pelo menos a mesma quantidade de energia que ele recupera.
No momento em que ele trocar a mão de cartas, detone com seus melhores ataques. Este é um desafio que requer muita paciência.
No fim da cena, Kalas estará de volta ao grupo. Mizuti vai dizer que o grupo deve visitar um novo local. Pegue seu dragão em Alfard e vá para Duhr, o local abaixo das nuvens.



LABIRINTO

O labirinto é bem confuso e as cenas mudam de perspectiva de acordo com o local de onde você veio, o que deixa qualquer um bem perdido. Para que isso não aconteça, use o mapa abaixo para encontrar os itens escondidos e a saída do local.



Terminando esta área, vá para Gemma.

GEMMA

Como o ancião da vila está ocupado, você precisa passear um pouco antes de falar com ele. Vá para as escadas da esquerda e fale com o garoto Kee. Depois, entre na casa e conheça os pais de Mizuti.
Terminada a conversa, entre na construção à direita e fale com o homem sentado. Ele vai explicar mais sobre o colar de Xelha.
Saia e vá para o palácio, que agora estará liberado. Fale com Kamroh, saia da cidade e vá para Capella.

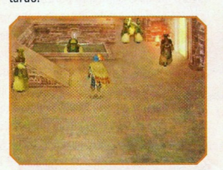
GARDEN OF DEATH

Siga para o norte e atravesse a ponte. Entre na casa e descubra que a espada não está mais lá. Vá para o mapa e até a próxima vila.



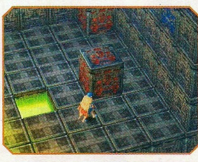
ALGORAB

Entrando na casa da esquerda, você vê uma cena e descobre onde está a espada: Zosma Tower. Você precisa ir para lá resgatá-la, antes que seja tarde.



ZOSMA TOWER

Você receberá um tutorial sobre os puzzles da torre. Pegue algumas amostras de fogo e acenda a tocha ao lado. Você descobrirá que pode empurrar os blocos vermelhos para os buracos e que pode encaixar os blocos azuis na parede. Também aprende que pode usá-los para alcançar lugares mais altos.
Depois de cumprir os objetivos básicos do primeiro andar, a plataforma amarela começa a circular e você tem acesso ao segundo piso.
Acenda a lâmpada perto de você e suba para empurrar o bloco azul. Vá para o lado e empurre o vermelho no buraco. Quando aparecerem os próximos dois, suba e empurre o de cima primeiro. Depois desça e faça o mesmo com o de baixo. Use o elevador e vá para o próximo andar.
Suba e acenda a tocha. Empurre o bloco vermelho que está no chão e encaixe-o no buraco. Passe pela passagem escondida para conseguir colocar o bloco azul no lugar. Suba na plataforma que está se movendo e fique sobre o bloco vermelho.
Empurre o bloco de cima e depois desça para empurrar o outro. Use o bloco que está se movendo e espere para subir no amarelo, indo para o quarto andar. Acenda a lâmpada e suba no primeiro muro. Passe para o outro lado e empurre o bloco vermelho para cima - no primeiro muro.
Suba no bloco e empurre o bloco que está suspenso. Dê a volta e coloque o bloco no buraco central.
Volte e coloque o bloco do centro no buraco da direita. Empurre o último bloco que está suspenso para o buraco restante e o caminho estará aberto para subir. Nesta última sala, empurre o bloco azul para o muro, dê a volta, empurre o outro bloco e repita o processo até o fim. Para começar a luta contra o chefe, coloque o último bloco vermelho dentro do buraco.



AGYO E UNGYO

O chefe vermelho é fraco contra água e o azul é fraco contra fogo. Equipe-se com esses dois elementos e concentre o ataque em um dos inimigos. Quando derrotar um deles, o outro será fácil.
Use o elevador para subir e, ao final da cena, volte para a vila.



ALGORAB

O grupo decide voltar para o labirinto e ir embora, mas Kalas interrompe a jornada e retorna a Algorab. Chegando lá, Malpercio o espera.



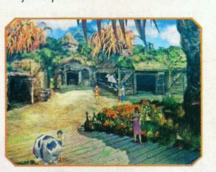
MALPERCIO

Este inimigo não é difícil. Prepare-se com Light, Chronos, Water e bons itens de cura. Nem mesmo seus ataques e seu golpe que suga energia são preocupantes.
Depois da cena em Gemma, saia e vá até o Duhr Port. Suba no dragão e volte para Komo Mai. No palácio, acontece outra reunião e o grupo decide ir falar com Larikush, o médico do começo do jogo. Volte para Sadal Suud.



CEBALRAI

Na vila, vá direto para a enfermaria e converse com o doutor. No fim da história, o grupo tem que ir para os Celestial Alps. Pegue seu dragão e dirija-se para lá.



CELESTIAL ALPS

Tente seguir em frente pela parte de cima e um tentáculo vai impedi-lo. Volte, abra caminho derrotando o inseto que está no chão.
Continue em frente e outros obstáculos similares vão aparecer: o objetivo é sempre o mesmo. Quando terminar de abrir caminho, siga até chegar à casinha no topo da montanha. Salve seu progresso e entre para ver uma cena para encontrar o próximo chefe.



GIACOMO, AYME E FOLON

Esta é uma nova versão da primeira luta. As fraquezas deles ainda são as mesmas e os ataques receberam poucos incrementos. A maior diferença aqui é que os HP foram aumentados. Comece com Ayme, depois Folon e termine com Giacomo. No fim da luta mais umas cenas e você terá que enfrentar o trio novamente. Acabe com eles e volte para Komo Mai.



KOMO MAI

Depois de falar com o pessoal, você poderá ir direto até Cor Hydrae ou cumprir algumas Sidequests e faturar os itens que liberam a Classe 6 de seus personagens. Aqui vai a localização de cada um deles:





Kalas – Em um baú no topo da Celestial Alps. Se você pegou todos os que estavam perto da cabana, então já estará com ele.

Lyude – Vá para Mira e o grupo será pego no meio do caminho por uma versão fantasma de Goldoba. Com a vitória, o item será seu.

Savyna – Vá para Alfard e veja que um novo ponto estará disponível no mapa. Entre neste ponto para conhecer o Nihal Desert. O item está lá dentro.

Xelha – Siga para Anuenua, entre em Komo Mai e vá para a ala do lado direito da escola de magia. Fale com a diretora na última sala e ela vai lhe pedir um livro. Na ala do lado esquerdo, entre na sala que fica do lado oeste e procure pelo livro em uma planta. Entregue-o para a diretora. Ao olhar o livro, o grupo vai para dentro dele e deve completar o desafio para ficar com o item que libera a Classe 6.

Gibari – Vá para Diadem e depois para Nashira. No final da cena, entre na casa à direita da loja. Ouça a história da mulher e siga para Sheliak. De volta ao mapa principal, o Greater Celestial River estará disponível. É só completá-lo.

Mizuti – Como Kalas não tem Sidequest, a última é a de Mizuti. Vá para Duhr e depois para a Zosma Tower. Você terá que enfrentar alguns quebra-cabeças até conseguir seu item.



COR HYDRAE

Quando estiver pronto, vá para Komo Mai e fale com todos os personagens. No fim, basta conversar com Corellia e aceitar a proposta para começar a invasão da Cor Hydrae. Entre no castelo e prepare-se. Siga em frente até chegar a uma flor azul que leva a cinco diferentes caminhos. Cada um leva a um dos Deuses, e a ordem que você os enfrenta não tem importância. Entre os diversos caminhos, existem objetos que podem ser tocados para abrir novos caminhos. É uma boa idéia explorar tudo antes de ir para os chefes. Confira a localização e a estratégia de cada um:

INFERIOR ESQUERDO: BO
Use fogo sem parar. Sua única preocupação é se defender com equipamentos fortes contra gelo.

SUPERIOR ESQUERDO: CHE
Use Wind o máximo possível e esteja sempre preparado para curar o grupo quando alguém for paralizado. Este chefe fala muito e a luta pode durar algum tempo.

NORTE: HE
Equipe-se com o elemento Dark. A luta é bem simples.

SUPERIOR DIREITO: AR
Ataque apenas com água. Perto do fim, ele vai usar curas, então esteja preparado para atacar pesado neste momento.

INFERIOR DIREITO: LE
Apesar de a sala com elevadores ser complicada, o salão dele está logo à direita. Equipe tudo o que estiver com Chronos e não terá problemas.
Quando vencer os cinco, um teleporte se abre para a sala do chefe final. Salve seu progresso, atualize seus personagens e prepare-se com equipamentos tipo Light.





MALPERCIO

Apesar dos ataques extremamente poderosos, Malpercio é lento e isso abre oportunidade para se atacar bastante. Se os lutadores possuem bons ataques de Light, a luta não dura muito, já que esta é a maior fraqueza do inimigo.
No fim da luta, vá para a sala da direita e siga em frente até um save point. Quando estiver pronto, vá para a luta final. O chefe é difícil e é necessário usar um baralho bem equilibrado para não acabar numa enrascada.

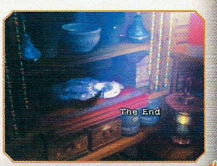




MALPERCIO FINAL

Logo de cara, já dá para se assustar com o HP dele: 20 mil. Seus ataques tiram entre 1000 e 1500, e exige que o jogador tenha boas cartas de cura na mão. A idéia principal é ficar de olho no seu movimento Seal of Entropy, que muda suas resistências e fraquezas. É importante ficar de olho nos sinais que saem dele no final da magia, indicando seu novo elemental. Outro perigo é ser atacado por Status ou pela Enchanted Blade, que acerta seus três personagens ao mesmo tempo. Seja rápido o suficiente para não ser atingido muitas vezes por este golpe, caso contrário a probabilidade de levar um game over é bem alta.

Uma dica: se estiver se complicando demais, use dois personagens para atacar e deixe um terceiro equipado com todos os seus melhores itens de cura. Assista ao final e enfrente a luta derradeira para terminar. Ataque com Xelha e suas melhores magias e com o Guardian Spirit de Kalas. Depois de um tempo, você termina o game de uma vez por todas!





FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS

Todos os segredos do segundo episódio do clássico dos clássicos

Por Daniel Lima

A Square dos EUA fez uma tremenda confusão quando lançou a versão ocidental de Final Fantasy IV. Como as versões II e III (para Nintendinho) eram consideradas muito difíceis para os jogadores americanos, a empresa decidiu ignorá-las e renomear o FFIV como II. Mas a Square estava certa em um ponto: o Final Fantasy II original é considerado até hoje um dos mais difíceis de todas as versões já lançadas até hoje. A versão de Dawn of Souls é um pouco mais fácil do que a do Nintendinho, mas nem por isso deixa de ser pedreira. Atendendo a milhares de pedidos, a Nintendo World preparou toda a estratégia para chegar ao final deste clássico. Pode não ser a salvação, mas com essas dicas o sufoco vai ser bem menor.

O INÍCIO

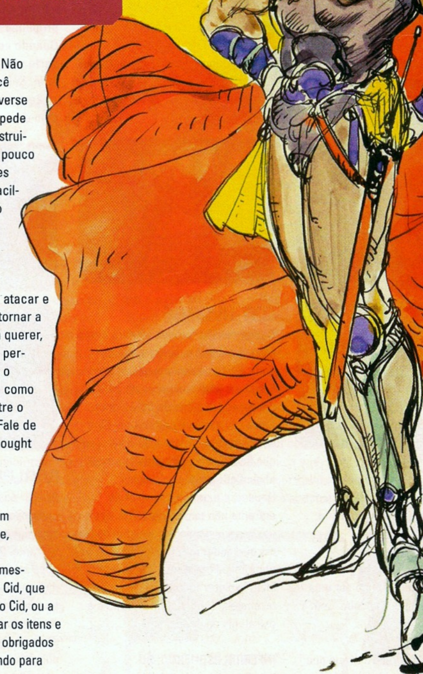
O seu grupo já começa sendo espancado por guardas do império. Não se preocupe, essa batalha é impossível de ganhar. Ao acordar, você estará em Altair, porém sem um de seus companheiros, Leon. Converse com a Princesa para aprender a palavra chave WILD ROSE. Hilda pede para irem até Fynn e descobrir quem foi o traidor que causou a destruição de Fynn. Antes de sair da cidade, compre magias, e treine um pouco nos arredores. Tome muito cuidado para não se afastar das cidades agora, pois existem inimigos muito fortes, e que podem derrubar facilmente o time. O próximo passo é ir até Gatrea. Para isso, vá para o norte. Como a cidade não tem nada especial, apenas faça suas compras e siga para Fynn, contornando o lago até achar a cidade.

FYNN

Nessa cidade, NÃO fale com nenhum dos cavaleiros. Eles irão te atacar e são invencíveis. Para achar o espião infiltrado, você precisa contornar a cidade pelo norte, tomando cuidado para não sair da cidade sem querer, até conseguir chegar ao Pub. Falando WHITE ROSE para o único personagem diferente, você abre uma porta à direita. Converse com o Príncipe, e ele lhe dará um anel antes de morrer. Esse anel serve como mapa (aperte B + Select fora das cidades). De volta a Altair, mostre o anel a Hilda. MinWu entrará no seu time, lhe dando uma canoa. Fale de novo com Hilda para aprender as palavras-chave Mithril, Dreadnought e Airship. O próximo passo é a cidade de Paloom.

PROCURANDO MITHRIL

Para chegar a Paloom, basta usar a Canoe e ir para nordeste. Existem novos itens e magias, mas é melhor economizar até a próxima cidade, Poft. Aliás, andar até lá ao invés de pegar barco, também é uma boa idéia. Basta seguir o litoral para chegar em Poft, a cidade possui os mesmos itens à venda que Paloom, com a diferença de ter o aventureiro Cid, que oferece viagem em troca de algum dinheiro. Você pode viajar usando Cid, ou a pé mesmo, até a próxima cidade, Salamand, onde você pode comprar os itens e magia. Note que todos os homens da cidade estão em Semmit Falls, obrigados a procurar Mithril. Portanto, o próximo passo é seguir para lá, seguindo para direita de Salamand e depois indo para o Rio.



SEMMIT FALLS

O primeiro dungeon do jogo não é tão complicado se você treinou antes de entrar. O único problema que você enfrentará realmente antes do chefe é o inimigo Green Slime, tenha magia de fogo ou gelo e uma boa dose de MP.

SEMMIT FALLS B1F

Logo no inicio, ignore o bloco azul, ele servirá de referência para pegar o Snowcraft. Na primeira encruzilhada, pegue o caminho estreito em direção ao Sul. Novamente, mais duas opções: pela direita um cesto com 200 Gil e, pela esquerda, o caminho para o B2F. Siga na direção Sudeste e, depois, vá sempre para o Norte até alcançar uma parede com quatro portas. Atravesse a primeira porta da esquerda e siga adiante. Para o B3F. Siga pela esquerda até alcançar a última porta. Se estiver na sala correta, você encontrará os homens perdidos de Salamand. Continue no B4F. Atravesse a primeira ponte e adquira um cesto com um Fire Tome. Siga até a próxima encruzilhada, pegue o caminho ao Norte e atravesse a ponte. Se, em vez de uma ponte, você encontrar uma porta de madeira, não entre nela, apenas volte e siga o caminho mencionado acima. No B5F, se quiser obter o Teleport Tome, percorra, do início ao fim, a ponte localizada neste andar. Prepare-se para encarar uma Land Turtle quando abrir o baú, ele morre mais facilmente com magias de gelo. Para prosseguir, volte à entrada da caverna e vá pelo caminho de cima, ignorando a ponte que acabou de percorrer e passando pela porta da esquerda.



Chefe: Sergeant
HP: 420
Estratégia: use suas magias mais fortes contra este chefe. Faça MinWu usar Shield e Blink em você. Ele não dará muito trabalho. Depois de derrotá-lo, pegue o Mythril e use a magia de Warp de MinWu para sair da caverna.



EM BUSCA DO DREADNOUGHT

Volte para Altair e converse com Hilda, que o mandará para Bafsk para uma investigação. Antes de viajar, vá para a loja de armas e converse com Tobul. Mostre o Mythril para que ele construa novos equipamentos que você comprará depois. Vá para Poft e pegue o Airship para viajar até Bafsk. Para ter acesso à entrada da caverna, converse com o soldado na parte Sul da cidade e diga a ele o último password que você aprendeu, Dreadnought.



BAFSK CAVE

B1F: na encruzilhada, pegue o caminho de cima para encontrar uma Longsword. Volte e vá para baixo para encontrar mais uma encruzilhada. De um lado, há um Long Bow e, do outro, a passagem.
1F: ná pela direita até não poder mais, depois suba e continue até chegar a um cruzamento onde um caminho divide-se para cima e para a direita. Depois de conversar com o Black Knight e ver o Dreadnought decolar, volte e vá para a direita para encontrar um item-chave da sua busca, o PASS. Feito isso, volte para Bafsk, indo para Poft para aprender uma nova palavra chave, SUNFIRE, e depois para Altair, onde você deverá conversar com a princesa. Não esqueça antes de falar com Hilda, de desequipar MinWu, pois ele sairá agora do time. Ou deixe-o equipado por conta de Soul of Rebirth.

EM BUSCA DO GODDESS'S BELL

Depois que MinWu sair da sua equipe, siga para a parte à esquerda da base e converse com o Rei. Ele lhe ensinará o password Godess's Bell, se você disser a ele o password SUNFIRE. Retorne a Salamand e vá para a casa mais ao Norte e à esquerda que encontrar. Lá, converse com Josef e diga a ele o password Godess's Bell. Ele se juntará à sua equipe. Volte para Semmit Falls e encontro o cristal azul, bem no inicio do labirinto. Fique no canto superior direito e aperte A para que Josef encontre uma passagem secreta. Nesta porta, há um item chamado Snowcraft. Saia de Semmit Falls e vá para o nordeste até encontrar uma cadeia de montanhas. Quando entrar no campo de neve, use o Snowcraft para ir para a parte leste e encontrar uma caverna. Truque: quando estiver no Snowcraft, você pode usar um truque para entrar num joguinho de cartas. Basta segurar A e apertar B mais de 20 vezes, apenas aperte varias vezes até aparecer. Fique brincando nesse joguinho sempre que estiver com problemas de dinheiro. Depois que terminar, vá para Snow Cavern.



SNOW CAVERN

B1F: nada de especial. Apenas siga o caminho pegando todos os itens até chegar às escadas que levam ao próximo nível.
B2F: não se importe com os itens agora. Tome cuidado, porque a porta é uma armadilha. Apenas siga para a próxima parte.
B3F: primeiro vá para a esquerda, para buscar um item importante, o Antartic Wind, mas não o utilize ainda. Depois, siga para a direita e, quando estiver na encruzilhada, vá para o sul. Você chegará em outra encruzilhada. Seguindo para o norte, você encontrará, acima da dungeon, três itens: Battle Axe, Antidote e Mythril Mace. Volte e, desta vez, siga o caminho de baixo.
B4F: aqui existem muitos itens para coletar. Depois de adquiri-los, vá para o nordeste, em direção às escadas, ignorando a porta-armadilha.
B5F: também há muitos itens de grande valia neste andar. Antes de prosseguir, é recomendável pegar todos eles. Não há escadas nesta parte, apenas castores gigantes. Diga o password GODDESS'S BELL para o castor que está sozinho, ao norte, e você descobrirá uma passagem secreta. Vá para a parede da direita e abra a passagem.
B6F: apenas siga o caminho serpenteado até o final. Abra o cesto para encontrar um Silver Armor. Use esse item para equipar qualquer personagem, exceto Josef. Você deve ter visto a estranha criatura sentada nas escadas aí por perto, não é? Chegou a hora de enfrentá-la.



Chefe: Adamantoise
HP: 675
Fraqueza: Ice
Estratégia: essa é uma boa oportunidade para usar Antartic Wind, ou boas magias de gelo. Depois de derrotar Adamantoise, vá até a parede para buscar o Goddess's Bell.
Feito isso, retorne para a entrada da caverna através do caminho de escadas recém aberto. Tire os itens de Josef (ou ponha os melhores, caso você planeje jogar Soul of Rebirth). Você enfrentará mais um chefe.

Chefe: Borghen
HP: 240



Estratégia: este chefe não é muito complicado. Mantenha seu HP cheio e utilize ataques físicos. Vencida a batalha, saia da caverna e retorne para Altair.



KASHUAN KEEP

Agora com o Goddess's Bell em mãos, basta ir para Kashuan Keep para pegar o poderoso Sunfire e destruir de uma vez o Dreadnought. O jeito mais fácil de chegar lá é usando o Airship de Cid, mas é recomendável que você vá andando para treinar. Para entrar no dungeon, use o Goddess's Bell na porta.

B1F: você irá se encontrar com Gordon nesse nível. Apenas equipe-o e continue.

1F: neste andar, pegue o Cure Tome e procure o próximo lance de escadas.

2F: pegue o primeiro caminho para baixo e siga pela direita para buscar 300 Gil. Depois, entre vá para esquerda e você cairá nas escadas.

3F: utilize o lado oposto às escadas para alcançar o próximo nível e chegar a um pequeno hall onde existe um Gold Shield. Agora, volte e siga pela direita para alcançar o próximo andar.

4F: siga para a esquerda e depois para baixo. Entre na sala para ganhar muitos itens e, depois, volte para o corredor, desta vez, indo até o final dele.

5F: no coração desta sala, existe um cesto muito bem guardado que contém uma Golden Mail. Muito cuidado na hora de enfrentar os guardiões da relíquia. Quando derrotá-los, vá para o canto mais a Sudoeste da sala e encontre as escadas de volta para o 4F para enfrentar o chefe.





Chefe: Red Soul
HP: 540
Fraqueza: nenhuma
Estratégia: não use magia nenhuma contra esse chefe. Apenas o espanque com suas melhores armas.

Em seguida, pegue o Egil's Torch, retorne para a entrada do castelo e use a tocha na chama. Isso permitirá que você pegue o Sunfire. Saia do castelo e, no mapa, siga para o sul para alcançar uma floresta, a Chocobo Forest. Converse com o Chocobo. Automaticamente, você sairá da floresta e o Chocobo estará esperando por você lá fora. Monte nele e vá para o sul através do enorme deserto e siga para o navio que está ao sul do deserto. Note que seguindo mais abaixo, você chegará a Fynn e Gatrea. É recomendado que você descanse e, se tiver dinheiro sobrando, compre Ether e outros itens de recuperação.

DESTRUINDO O DREADNOUGHT

1F: se quiser enfrentar o Black Knight, diga a ele o password WILD ROSE para lutar ou entregue o Pass adquirido em Bafsk Cave. Não converse com os soldados, caso contrário, você entrará em batalhas que só servirão para você detonar seu HP. Suba na escada central.

2F: existe um baú cercado por uma cela, você pode atravessar a parede pelo lado esquerdo. Prepare-se para lutar pela Sleep Blade. Volte para baixo.

3F: chegando a uma bifurcação, vire à esquerda e alcance outra bifurcação. Vire novamente à esquerda para alcançar um Shade Bow. Depois, entre a direita da bifurcação e, em seguida, à esquerda para alcançar as Thief's Gloves. Caso não tenha reparado, enquanto caminhava para buscar as Thief's Gloves, você passou na frente de dois prisioneiros. Trata-se de Hilda e Cid. Converse com eles e siga para o último andar.

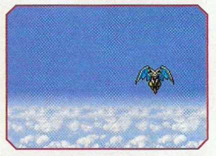


No outros andares, não há muitas dificuldades. No quinto, existe um labirinto de soldados. Não converse com eles e procure sempre um caminho vazio para prosseguir. Quando, finalmente, atingir a sala de máquinas, jogue o Sunfire na parte verde e brilhante do reator. Cid aparecerá para salvá-los e levá-los direto para Altair. Em Altair, tire os itens de gordon antes de conversar com o rei.



PROCURANDO POR DRAGOONS

Entre na câmara do Rei e converse com ele. Converse com Gordon para aprender o password DRAGOONS e, em seguida, diga a ele esse mesmo password para aprender outro, o WYVERNS. Agora, vá para Paloon. Converse com Leila, a mulher que está na entrada da cidade. Aceite a carona que ela lhe oferecer e parta para Deist em seu navio. Após derrotar toda a sua tripulação, Leila se juntará à sua equipe. Navegue para o Sul através da península e continue ao sul e a leste para alcançar Deist. Entre no castelo do centro da ilha. Converse com o garoto que está na entrada e ele fugirá. Converse novamente com o garoto para que ele corra outra vez. Mais à frente, você o verá junto da mãe.



Converse com a mulher e entre na sala ao lado dela. Lá você encontrará o ultimo Wyvern, que está quase morrendo.

Depois, explore todo o castelo à procura de itens. Feito isso, saia e ande para o norte em busca da caverna. Neste trecho, você encontra monstros muito fortes, por isso, é essencial ter nível alto nas armas. Primeiro, vá para direita e busque um objeto brilhante, o Pendant. Retorne ao castelo e diga ao Wyvern o password WYVERN para receber o Wyvern Egg. Retorne à caverna.

DEIST CAVERN

Existem vários itens na caverna, mas para chegar no chefe é bem fácil.

B1F: vá para a escada no ponto sudeste.

B2F: siga para o Norte, depois sempre oeste, e depois para sul.

B3F: ignore a primeira ponte, siga para norte, depois Leste, até achar a escada.

B4F: contorne a parede pelo sul até achar a próxima escada.

B5F: entre na segunda porta da direita para a esquerda, assim você achará o chefe, Chimera.



Chefe: Chimera
HP: 700 (cada um)
Estratégia: use Shell contra os ataques de chamas e ataque ele fisicamente. Quando Chimera for destruído, coloque o Wyvern Egg na piscina verde e retorne para Altair.

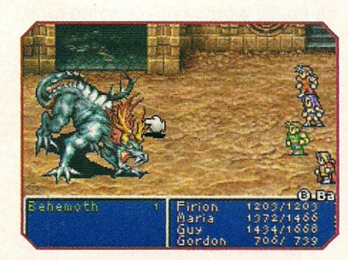
LIBERTANDO FYNN

Vá para a base rebelde e entre na porta ao Sul da câmara do rei. Hilda estará esperando por você enquanto o resto do seu grupo irá embora. Hilda se transformará num monstro.

Chefe: Lamia Queen
HP: 1290
Estratégia: esteja pronto para usar uma magia Basuna de alto nível para contra-atacar as magias de Charm e Sleep do monstro. Ataques físicos são suficientes. Após a luta, Gordon volta ao seu time e você descobrirá que Hilda é mantida refém no Coliseum de Paramecia. Vá para seu navio e vá para perto do deserto. No Coliseum, você enfrentará um chefe de cara.

COLISEUM

Chefe: Behemoth
HP: 2000



Estratégia: ataque com suas armas mais fortes, e proteja-se com blink e protect. Após a luta, você será arremessado num calabouço.
B2F: ande para o portão e veja Paul pronto para resgatá-lo. Faça seu caminho por essa pequena dungeon, verificando todas as salas, pois algumas possuem tesouros interessantes.
B2F: corte caminho atravessando a parede da cela. Siga até a terceira cela da direita e encontre a verdadeira Hilda. Gordon abandonará a equipe para levar Hilda de volta ao esconderijo. Saia pelo Sul e retorne a Altair.

FYNN CASTLE

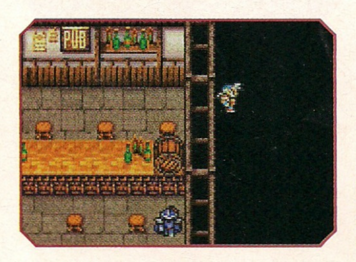
Quando entrar em Altair, a cidade estará deserta, pois todos estão se preparando para a retomada de Fynn. O guarda da entrada da cidade dirá que todos estão acampados ao sul de Fynn. Converse com Hilda e Gordon e eles o mandarão invadir Fynn e derrotar o general. Vá para norte e entre no castelo. Siga para o norte da entrada e encontre Leila – novamente, ela se unirá a você. Vá direto para o Norte, sem se importar com os cestos de itens espalhados pelo caminho, pois você terá bastante tempo para pegá-los depois. Entre na sala do trono e derrote o homem que está sentado lá.



Chefe: Gottos
HP: 2000
Não se preocupe, o chefe é bem fácil, até mais do que os inimigos do castelo. Assim que ele for derrotado, o castelo voltará ao normal. Mais uma vez, Gordon e Hilda clamarão pelo trono e não acontecerão mais batalhas no castelo. Converse com Gordon para aprender o password MYSIDIA e use-o para adquirir o password ULTIMA TOME.
Diga a Hilda esse último password e ela lhe revelará o password MASK. Finalmente, repita o MASK para Hilda para que ela lhe diga o password EKMET TELOEZ. Agora, você deverá viajar para a cidade de Mysidia para descobrir como adquirir a Ultima, a magia mais poderosa. Mas, antes de sair, procure a White Mask que está nos porões do castelo e explore o castelo inteiro à procura de itens.

BUSCA PELAS MASCARAS

Vá falar com Paul na cidade de Fynn, ele te indicará o local da sala onde você pode achar a White Mask, volte para Fynn Castle, suba até o canto superior direito da sala do trono e, na parede, use o comando Ask para usar o Ekmet Teloez e abrir uma passagem secreta. Desça as escadas e pare na entrada do subsolo. Vá para a direita e para a esquerda do corredor em busca de itens escondidos.



FYNN BASEMENT

B1F: siga por oeste, norte e depois leste para achar a escada.
B2F: siga para Oeste, norte e leste até achar outra escada.
B3F: contorne o muro à direita da entrada, depois siga para Oeste.
B4F: apenas suba no mapa até achar uma bifurcação, a partir daí, siga sempre para o sudeste.
B5F: vá para leste, e suba apenas na terceira passagem a norte. Você deve entrar na quinta porta.
Finalmente você achará a White Mask e um Warp para fora do dungeon. Agora, você tem duas opções: você pode ir a Mysidia comprar magias e armas melhores, ou ir direto a Tropical Isle, onde está a Black Mask. Como em Tropical Isle também tem Shop, o ideal é ir para lá primeiro.

TROPICAL ISLE

B1F: desça, depois siga a leste depois noroeste, até achar a escada.
B2F: Nesta parte, há uma bifurcação, você pode ir para a esquerda e seguir caminho até um Shop com armas não tão boas quanto em Mysidia, ou seguir para a direita e continuar o caminho até a máscara. Quando você quiser continuar o caminho para a máscara, basta ir direita depois para baixo, até achar a escada.
B3F: apenas siga a parede norte, até dar a volta e achar a escada.
B4F: vá para norte, e depois vá para leste, até achar uma escada, as outras escadas levam apenas para itens.
B5F: Procure uma porta no Centro do Dungeon, e prepare-se para a batalha.

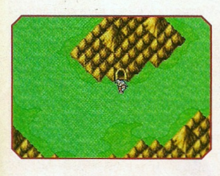


Chefe: Big Horn
HP: 1140 cada
Chefe bem tranqüilo de enfrentar. É possível até que você tenha enfrentado alguns no caminho, apenas use seus melhores golpes. Depois de derrotar o chefe, abra o cesto para buscar a Black Mask e, então, retorne para a entrada da caverna com o Warp. Siga para Mysidia. Agora é hora de ir para a cidade de Mysidia. Para chegar lá, siga para o s ul de Altair num barco ou caminhando. Na parte Sul da cidade, ande na plataforma que o levará para uma estátua. Coloque a White Mask e a Black Mask.



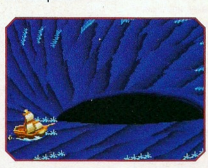


Chefe: Gigan Rhino
HP: 1140
Depois de derrotar o chefe, abra o cesto para buscar a Black Mask e, então, retorne para a entrada da caverna com o Warp. Siga para Mysidia.Aproveite e compre bastante magia, e algumas das melhores armas que você teve acesso até agora, procure uma escada. Dentro da caverna, use a White Mask na estátua. Em seguida, vá para Mysidia cave.



MYSIDIA CAVE

B1F: siga pela direita até subir a Escada e depois vá para baixo, baixo de novo, depois direita, até achar um clone de Fyrion. Você deve por a Black Mask nele para que ele suma.
B2F: siga para esquerda e depois baixo, e entre na porta para a próxima passagem.
B3F: suba a esquerda, depois siga para direita, em seguida, vá para baixo. Vá seguindo o caminho e ignorando as duas primeiras portas, até achar outra porta no fim do corredor.
B4F: Desça até achar a escada, depois siga a esquerda, suba de novo, vá pra esquerda e desça até achar uma porta no canto inferior direito.
B5F: Desça até achar uma escada, depois siga para a direita e para cima, até achar uma porta, nela está o objetivo de sua caçada: o Crystal Rod. Só lhe resta agora usar um Teleport, voltar para mysidia, e se recuperar.



LEVIATHAN

Antes de sair da cidade, compre um Cottage na loja de itens, se você ainda não tiver nenhum. Vá para o seu navio, na baía Sul de Altair, e parta para norte em direção a uma baía circular pequena. Tire o equipamento de Leila antes de se aproximar, pois ela irá sair do seu grupo. Você será tragado por Leviathan, um monstro marinho. No interior do monstro, evite andar pela parte amarela, caso contrário, seu HP será reduzindo aos poucos. Continue andando até encontrar outras pessoas que também foram engolidas pelo monstro. Converse com o homem que está no meio do povo chamado Ricard. Ele se juntará à sua equipe se você mostrar a o Crystal Rod. Continue até alcançar a boca do monstro e lute contra o verme gigante que está guardando seu navio.



Chefe: Roundworm
HP: 2500
Fraqueza: nenhuma
O inimigo tem um grande poder de ataque, o problema será manter Ricard vivo, pois ele está com o HP ainda muito fraco. Apenas use seus melhores golpes. Em seguida, pegue seu navio e vá para o norte da baía circular. Desça numa pequena ilha com uma torre no meio. Use Cottage para recuperar suas forças antes de entrar na torre.

MYSIDIAN TOWER

1F: você PRECISA ter o Crystal Rod para poder entrar na torre. A escada está no centro da torre.
2F: vá para sul, siga para oeste, sul e depois leste. Você achará mais uma escada.
3F: o chão de magma fere os personagens. A porta certa é a última da esquerda. Depois basta seguir o caminho até achar as escadas. Depois disso, prepare-se para um chefe.

Chefe: Fire Gigas
HP: 1800
Fraqueza: Ice
O chefe cai rapidamente para magia de gelo. Apenas dois turnos bastam.
4F: procure uma abertura na parede à direita, e suba a escada.
5F: apenas siga o caminho comum, cuidado com o chão que tira HP, pois daqui a pouco você enfrenta o segundo chefe.



Chefe: Ice Gigas
HP: 2000
Fraqueza: Fire
O extremo oposto do Fire Gigas, apenas use magias de fogo para derrotá-lo.
6F: vá para norte, leste, depois sul, e leste, onde você achará uma porta.
7F: vá direto pra norte, onde você achará mais um chefe:

Chefe: Thunder Gigas
HP: 2500
Fraqueza: Poison
Use Scourge contra o chefe. É o tipo de magia que pode machucar melhor o inimigo.
8F: aqui tem um labirinto de portas, a porta certa é a ultima da direita.
9F: basta seguir para oeste, subir a escada e procurar por quatro portas, a verdadeira é a segunda da esquerda para direita. Antes disso, tome cuidado com o White Dragon dentro do baú, ele tem fraqueza contra fogo, e, a essa altura do campeonato, pode ser fatal. No décimo andar, você encontrará MinWu. Ele abrirá uma passagem para que você possa continuar. Nesta nova sala, toque todas as Orbs azuis e, por último, a amarela, no meio da sala. Você adquirirá Ultima, a magia mais poderosa do jogo. Utilize o Warp para retornar à entrada da torre.



LUTANDO CONTRA O CICLONE

Em seu caminho de volta para Fynn, você descobrirá que Altair, Gatrea, Paloom e Poft foram destruídas. Quando chegar a Fynn, você vai saber o que aconteceu. Vá à sala do Trono e converse com Hilda para aprender o password CYCLONE. Vá para a entrada do castelo e desça as escadas a sudoeste. Siga para o norte até encontrar um espelho gigante. Segure o Pendant que você pegou na Deist Cavern em frente ao espelho. Depois, siga para a casa de Paul e pergunte a ele sobre o Cyclone. Quando ele lhe der alguns itens, saia para o mapa, e se prepare para a grande batalha. Assim, você poderá chegar ao ciclone e detê-lo de uma vez por todas.
F1: a primeira escada leva apenas a itens, siga para a segunda, que fica a oeste.
F2: continue subindo a escada mais a diante.
F3: a Primeira escada só leva para itens. Apenas siga adiante para continuar.
F4: siga a escada da direita para poder continuar
F5: apenas continue subindo.
F6: tanto faz a direção que tomar, no fim você achará um baú, com um inimigo dentro:

Chefe: Green Dragon
HP: 3000
Fraqueza: Lightning
No sétimo andar, finalmente, você enfrentará o Imperador. À medida que se aproximar dele, vários guardas aparecerão. Mas não se preocupe, pois eles são extremamente fáceis.



Chefe: Emperor
HP: 3000
Depois da batalha, você retornará automaticamente ao castelo de Fynn. Você será informado de que o Black Knight reclamará o trono do imperador. Prepare-se para uma bela surpresa quando a identidade do Black Knight for revelada.



O NOVO IMPERADOR

Converse com Hilda para aprender o password PARAMECIA. Antes de sair da cidade, converse com Cid, que está na casa de Paul. Ele lhe mandará buscar a Airship, que estará no lugar de sempre, intacta. Depois de decolar, vá para o Coliseum.

PARAMECIA

Para entrar em Paramecia, você precisa pousar sobre a cidade. Mire na torre central e depois suba um pouco mais para pousar.
7F: vá para cima, até achar uma porta. Entre e continue subindo até cair numa armadilha.
1F: para subir de nível, siga para leste até o fim, depois para o sul, ignorando a escada, depois para oeste, subindo na próxima bifurcação.
2F: suba no mapa, depois vá para esquerda, e depois desça até achar a escada.
3F: suba até o fim, e depois siga pela direita até achar a escada.
4F: apenas vá para cima e direita sempre que possível
5F: ignore a escada à esquerda caso não queira pegar itens, apenas siga o corredor para baixo até achar a escada.
6F: apenas siga o Corredor para o próximo nível.
7F: se você quer fazer o Soul of Rebirth, tenha certeza de que Ricard tem os melhores itens, porque ele deixará o time em breve. Vá para o Centro do salão, para encontrar o Dark Knight Leon. Depois que o imperador ressuscitar, você estará em Fynn de novo.

A ÚLTIMA BATALHA

De volta a Fynn, tenha certeza de ter aprendido o password JADE PASSAGE de Hilda. Vá para o Deist Castle e diga à esposa de Ricard o password DRAGOON para receber a espada Excalibur. Esta é a hora de aumentar seus atributos. Tenha, pelo menos, 4000 de HP e 200 de MP para continuar, do contrário, esta será uma viagem suicida. Feito isso, vá para o Leste da península que fica ao Sul de Fynn e entre no enorme buraco localizado próximo à região de Mysidia.

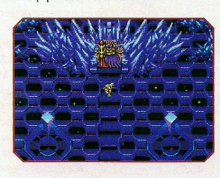
JADE PASSAGE

B1F: siga para baixo e para direita, para encontrar a porta que leva para o andar inferior.
B2F: nesse andar existe um cesto de item guardado por um chefe.

Chefe: Blue Dragon
HP: 3500
Fraqueza: Bio
Quando derrotá-lo, continue seu caminho, ignorando todas as portas até achar uma no extremo leste.
B3F: tome cuidado com a cachoeira do terceiro andar, pois ela reduz o **HP**. neste andar, há outro cesto guardado por um chefe.

Chefe: King Behemoth
HP: 5000
Vencida a luta, vá para trás de uma das cachoeiras. Ali, há uma loja que vende magias muito poderosas. A Porta Certa é a ultima.
B4F: encare outro chefe no baú.

Chefe: Red Dragon
HP: 5000
Fraqueza: Ice
Depois disso, procure a porta sudeste.
B5F: ignore todas as portas até chegar ao fim. Depois, suba para o sexto andar. Você encontrará um Warp para o Pandemonium.



PANDEMONIUM

Tome cuidado com os monstros desta dungeon, pois eles podem matar um membro da sua equipe com um único golpe. É recomendável que nessa parte, você tenha 99 itens de Ether e Hi-Potions. O primeiro e o segundo andares possuem caminhos semelhantes, do tipo "sempre em frente".
3F: siga por cima, depois direita, em baixo tem um atalho para o próximo andar.
4F: aqui, você encontrará quatro portas. Atravesse a primeira delas, da esquerda para a direita. Vá para a direita da nova sala e siga a parede até alcançar um pilar que esconde uma sala secreta. Você encontrará a Masamune, a melhor espada do jogo. Saia da sala secreta e caminhe em direção ao outro cesto para enfrentar o chefe.



Chefe: Zombie Borghen
HP: 2500
Fraqueza: Fire
Em seguida, volte à sala das portas e entre pela segunda, da direita para a esquerda. Mais um chefe espera por você.

Chefe: Tiamat
HP: 5000
Fraqueza: Ataque físico
Volte todo o caminho até as portas e entre na quarta porta, da esquerda para a direita. Enfrente outro chefe.

Chefe: Beelzebub
HP: 5000
Volte novamente e entre na única porta que restou. Outro chefe aguarda por você.

Chefe: Astaroth
HP: 7000
Fraqueza: nenhuma
Depois da batalha, siga o caminho desta sala até o Warp. A próxima sala é bem simples: apenas percorra o caminho até encontrar uma sala com muitos pilares que piscam. É chegada a hora de enfrentar novamente o Emperor.



Chefe: Emperor
HP: 10000
Fraqueza: Nenhuma
Se ainda tiver as Blood Swords em um bom nível, a batalha acabará em um ou dois turnos. Conseguiu derrotar o Emperor? Parabéns, você acaba de terminar o jogo... Ou teria terminado, se não fosse por um detalhe: agora está aberto o modo Soul of Rebirth, onde você pode jogar com os personagens que morreram durante o jogo. Salve o final em uma parte diferente do que você costuma usar, e prepare-se para a nova batalha.



CARTA DO MÊS

Descarregou a munição

Tudo bem que leigos no assunto **Resident Evil** digam besteiras, mas uma revista de games fazer o mesmo é inconcebível.
1) Vocês afirmaram que **RE4** é mil vezes melhor que os anteriores e o melhor jogo de 2004; 2) Que os gráficos são os melhores do Cube; 3) Citaram "melhoras" como: munição para "dar e vender", portas e cadeados que podem ser abertos com tiros, que não existem mais Ink Ribbons, que o jogo é o mais difícil da série; 4) Gostaram da divisão por capítulos; 5) Disseram na Seção Retro que o criador do T-Virus foi William.
Agora, vamos esclarecer: 1) Se **RE4** fosse mil vezes melhor que os anteriores, não seria o melhor de 2004, mas sim o melhor de todos os tempos e de todos os consoles; 2) Só faz dois anos e uns "trocados" e vocês já se esqueceram de **RE0** e **RE Remake**?; 3) Vocês sabem mesmo o que é **Survival Horror**? Survival = Sobrevivência = Fuja = Economize balas = Mate só quando não houver saída. Ink Ribbon = Pense antes de gravar = Morreu, volte para o início. **RE4** = Ação = Matança desenfreada = Pra que gravar? = Onde está a dificuldade?; 4) Antes se dizia: "Consegui passar dessa parte!"; agora : "Passei de fase!" (que ridículo!); 5) Os responsáveis pela criação do T-Virus foram Lord Spencer, Edward Ashford (Avô de Alexia) e Dr. Marcus. William só o aperfeiçoou (G-Virus).
Com todo esse meu falatório, pode parecer que não gostei de **RE4**. Mas não: o jogo realmente merecia nota 10, eu só queria mesmo dizer que sou muito fã de **RE** e de games legais, e já que **RE4** não foi feito para os fãs da série e sim para terceiros, não deveria levar tal nome. Pois com uma história batida dessas e gênero diferente, poderia ter outro nome como título e Chuck Norris em vez de Leon.

Rennan W. Mesquita
via email

1) Já ouviu falar de "sentido figurado"? Pelo jeito não...; 2) Com toda a sinceridade, os gráficos de RE4 ***dão de 100 a 0 (mais sentido figurado) nos outros, lembrando que a alta avaliação dos gráficos nesse caso não se deu apenas pela beleza, mas também pelo fato de que os modelos dos personagens e inimigos foram construídos com milhares de polígonais a mais que a maioria dos jogos existentes hoje em dia; e também por não haver slowdown em momento algum do jogo, mesmo quando a tela está lotada de inimigos e elementos em movimento ao mesmo tempo; 3 e 4)*** Survival Horror ***significa tudo isso que você falou e muito mais, mas isso não significa que mudanças não possam ser feitas para aprimorar o conceito original. Em nossa opinião, todas as novidades que apareceram em*** RE4, ***especialmente a fartura de munição e a ausência de Ink Ribbons, só contribuíram para deixar o jogo mais divertido e menos frustrante, você foi a primeira pessoa que vimos que não gostou de nada disso (confira a carta abaixo); 5) Na seção Retro não citamos o nome de William – você, mesmo se mostrando um fã bastante atento, fez uma pequena confusão.***
Para terminar, discordamos mais uma vez quando você fala que RE4 ***não deveria levar o nome*** "Resident Evil" ***pois tem uma história batida e gênero diferente. Afinal, a "história batida" é característica da série (perdoe a sinceridade) e o gênero continua o mesmo, apesar de todas as diferenças.***

Mundo pequeno

Tenho certeza de que vocês já ouviram inúmeros comentários sobre **Resident Evil 4** ser o melhor jogo da série e o melhor jogo de todos os tempos... Isso é totalmente verdade! Olha que eu nem estou jogando, mas estou ajudando meu noivo a jogar, falando que é melhor atirar ali, usar tal arma, seguir aquele caminho etc. Estou sempre ajudando, mesmo morrendo de raiva quando ele dá retry pra economizar herbs só porque foi atingido uma vez (apesar de ter mais de 20 mixs quando mudou de disco). Nós somos fãs de games e da **Nintendo World**, por isso estou escrevendo para o N-Mail, para compartilhar esse grande momento que vivemos... assim como vocês sempre compartilham conosco escrevendo várias matérias, jogando muitos games e tendo que aturar comentários que nem sempre são educados! Abraços meus e de meu noivo George a todos da redação.

Melissa M. Silva
João Pessoa - PB

Esse lance de economizar herbs parece ser uma mania que atinge todos os que jogam esse game e gostam demais da experiência. Por exemplo, quando Eduardo Trivella jogava na redação, era só algum zumbi o agarrar pelo colarinho que já era motivo para retry. A platéia já não agüentava mais tanta enrolação... Atualmente, nosso jogo está na casa de Ronny Marinoto e o mesmo acontece, só que com uma reação diferente: o irmão do cara até se diverte e concorda com este tipo de perfeccionismo. Aposto que você está orgulhosa pelo fato de o George querer ser o "noivo perfeito". Abraços aos dois.

Super Cubo

Vocês assistiram ao programa G4 Brasil veiculado no dia 12 fevereiro? Fizeram um teste de resistência para saber qual console agüentava mais porrada: GameCube, PlayStation 2 ou Xbox. O PS2 foi eliminado na primeira prova – soltar um peso de 1 kg sobre o aparelho.
O Xbox arrebentou ao cair de uma altura de 5 metros.
O GameCube resistiu a tudo isso e foi declarado o mais forte dos três.
A Nintendo é insuperável.

Rodolfo de Lima,
via e-mail

A edição 77 da revista está muito boa, mas não é por isso que eu tô escrevendo. Outro dia estava assistindo ao G4 Brasil, na Band, e vi uma matéria interessante e cruel. Era um teste de resistência entre os consoles GameCube, PlayStation 2 e Xbox.
1º Teste: soltar um peso de 1 kg a uma altura de 1,5 m sobre os consoles. Resultado: GC e XB continuam funcionando, PS2 eliminado.
2º Teste: uma marretada na lateral do console. Resultado: GC e XB ainda funcionando, apesar dos danos.
3º Teste: jogar o console de uma altura de 5 m. Resultado: GC com vários pedaços faltando, mas funcionando perfeitamente; XB destruído.
Castigo para os perdedores: levar marretadas até a morte.
Fiquei muito feliz com o resultado do teste, apesar de ter ficado com dó de ver um GC tão lindo (prateado) ser submetido a essas torturas.

Marcos Piccin,
São Paulo - SP

Nós temos isso gravado aqui e achamos muito legal o teste! Realmente, o resultado nos surpreendeu, levando em consideração que o GC parece ser o console mais frágil entre os três testados. Mas como dizia a propaganda do D enorex, "parece, mas não é". Por essa, nem o Bill Gates esperava! Quem quiser, pode baixar o vídeo completo em http://www.elrellano.com/videos/descargar.php?fichero=testconsolas.zip e dar boas risadas.

Aconteceu comigo

Olá, mestres da **Nintendo World**. Estou vivendo um dilema. Sou um Nintendomaníaco de carteirinha e minha situação é grave. Leiam a minha história. Minha noiva me deu um presente de grego. Ela disse que me faria uma surpresa e, adivinhe? Foi surpresa mesmo! Abri o pacote e dei de cara com um PlayStation One. E agora, o que faço? Ainda não tive coragem de abrir a embalagem. Não consigo trair a Nintendo. Olho para a minha estante onde estão todas as edições da **NW**, meu N64, meu Game Boy, meu Super NES, meu Nintendinho e até meu Game Watch, e não consigo me ver jogando o bendito do PlayStation. Existe salvação para minha alma?

José Roberto Aguiar,
Esteio – RS

Se a gente não te conhecesse pessoalmente, acharíamos que você está tirando uma com a nossa cara. Mas não! Você é o homem que viajou dezessete horas de ônibus só para conhecer a redação da NW, ***ficou aqui umas três ou quatro horas e depois entrou no ônibus para mais dezessete horas de achatamento de bunda. No mínimo, seu esforço deve ser reconhecido. Quer um conselho? Não leve as coisas tão a ferro e fogo: jogue o PlayStation e compare os jogos dele com aqueles que você tanto ama. Isso não é traição e pode até fazer com que o seu amor pela Nintendo cresça ainda mais. Mas se você não suporta a idéia de segurar em outro joystick que não aquele com o qual você está acostumado, o jeito é abrir o jogo com sua guria e trocar o aparelho. Tenho certeza de que ela vai entender. Afinal, o verdadeiro amor a tudo supera.***

Dá um jeitinho

Meu filho e meu sobrinho têm o Game Boy Advance e quebraram a tampinha da pilha (os dois). Como posso adquiri-las? O telefone do SAC que vem no aparelho não atende...

Gislene Freitas,
São Paulo - SP

O site da Nintendo americana (www.nintendo.com) tem uma área de suporte e atende este tipo de problema de quem mora nos States, mas como você mora aqui no Brasil, o negócio é procurar algumas lojas nacionais (www.misterbros.com.br ou www.uzgames.com.br, por exemplo) e ver se eles têm essa peça para reposição. Se isso não der certo, o jeito é passar uma fita crepe, esparadrapo ou fita isolante no GBA para segurar a tampa.

Pac-Man

A frase de Kristian Wilson que rola na internet é verdadeira? "Jogos eletrônicos não afetam as crianças. Se o **Pac-Man** tivesse nos afetado quando éramos crianças, hoje em dia estaríamos todos correndo por salas escuras, engolindo pílulas mágicas e escutando músicas eletrônicas repetitivas."

Alexandre J.
Via e-mail

Kristian Wilson nem existe de verdade. Isso é uma lenda urbana e a frase, bolada com os junkies freqüentadores de boates techno em mente, foi só uma brincadeira para mostrar o poder da coincidência. Já tínhamos ouvido isso tempos atrás, mas parece que atualmente a piada tomou grandes proporções e até já atribuíram um autor à frase.

REGULAMENTO

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

VENCEDOR



Vitor Cunha Ciosak • Ribeirão Preto/SP



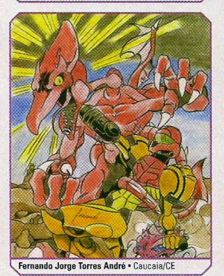
Ednilson Júnior Cordeiro • Guarapuava/PR



Hugo Leonardo de Aguiar Gonçalves • Teresina/PI



João Victor Pinheiro • São Paulo/SP



Fernando Jorge Torres André • Caucaia/CE

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para *redação@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br.*

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br



CRUZAMENTO POKÉMON

Durante suas aventuras pelos continentes de Kanto, Johto ou Hoenn, você deve ter visitado os mais diferentes e curiosos lugares. Entre todos eles, um casebre modesto habitado por um casal de velhinhos com certeza não aparenta a importância que tem no jogo. Afinal, o que tem de tão especial um lugar chamado Day Care?

Por JP Nogueira

O milagre da reprodução

CRECHE POKÉMON

Na primeira geração de jogos **Pokémon (Red/ Blue/ Yellow)**, quando você deixava um monstrinho no Day Care ele recebia um ponto de experiência para cada passo que você desse. Ele também aprendia os golpes naturalmente, e esquecia uma técnica para dar lugar a uma nova. Por último ele não evoluía: se você deixasse uma Magikarp sob os cuidados de um Day Care e voltasse após 1.250.000 passos, você teria uma bela Magikarp nível 100.

A partir das versões metálicas **(Gold/ Silver/ Crystal)** o Day Care recebeu uma nova função. Como nessa geração os monstrinhos tiveram uma diferenciação de gêneros (se tornou possível capturar um Snorlax macho e uma fêmea, por exemplo), se você deixasse um casal de Pokémon compatíveis sob os cuidados dos velhinhos depois de algum tempo surgia um ovo Pokémon. Uma verdadeira revolução no universo do jogo, já que algumas pré-evoluções só podiam ser obtidas assim, como Pichu e Elekid.

E eis que na geração Advance, os Day Cares mantiveram a importante função de auxiliar os treinadores na busca dos mais fortes monstrinhos. Já observou como filhotes de animais no mundo real herdam algumas características dos seus pais? É muito fácil ver isso em cães, já que alguns herdam o porte do pai e a cor de pelo da mãe ou algo do tipo. E assim também é no mundo Pokémon: um filhote pode herdar a raça, golpes e até mesmo os atributos de seus pais.

Nas versões **Ruby**, **Sapphire** e **Emerald**, o Day Care fica na rota 117, a oeste de Mauville. Nas versões FireRed e LeafGreen existem dois tipos de Day Care, mas o único que realiza cruzamentos entre monstrinhos fica na parte norte da Four Island, uma das ilhas Sevii.

TESTE DE PATERNIDADE?!

"Mas como assim herdar características dos pais?", você deve estar se perguntando. Antes de tudo, para que seja possível cruzar monstrinhos eles devem ser compatíveis. Isso significa que eles precisam ser de sexos opostos e de grupos de cruzamento compatíveis. No total, são catorze grupos de cruzamento: Monster, Water 1, Bug, Flying, Ground, Fairy, Plant, Humanshape, Water 3, Mineral, Genderless, Water 2, Ditto, Dragon e No Egg.. Calma, você não precisa decorar a qual grupo cada monstrinho pertence! Basta apenas prestar atenção na mensagem que o velhinho diz quando você deposita dois Pokémon no Day Care. Se por acaso ele falar "The two prefer to play with other Pokémon than each other", é porque os monstrinhos realmente não são compatíveis.

Além disso, como regra geral o Ditto (único do grupo Ditto) pode flertar com qualquer outro pokémon passível de cruzamento. Afinal, ele pode mudar sua forma se quiser paquerar por aí. Ele é o grande "coringa" na hora de fazer ovos de espécimes como Metang e Starmie. Já os Pokémon do grupo No Egg são monstros únicos ou jovens demais, como os lendários ou bebês, e não cruzam de forma alguma. Não adianta insistir, sua Latias não vai ter filhotes nunca!

OLHA, É A CARA DA MÃE!

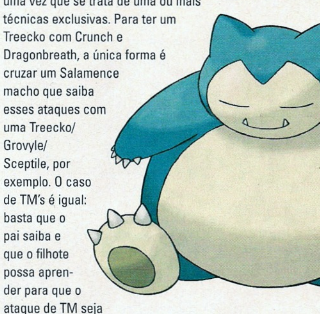
Existem algumas regras que são obedecidas na hora de produzir um Ovo Pokémon. A primeira é que o filhote sempre terá a espécie da mãe. Se por exemplo a fêmea for um Raichu, não interessa se o macho for um Plusle, um Shiftry ou um Donphan, o filhotinho sempre será um pequenino Pichu nível 5. Entretanto existem cinco exceções para essa regra:

- **Ditto, que se fizer companhia para um macho, o filhote nascerá com a espécie do pai.**
- **Filhotes de Nidoran Fêmea podem ser Nidorans Machos ou Fêmeas;**
- **Filhotes de Illumise podem ser Volbeats ou Illumises.**
- **Um casal de Wobbuffets normalmente gera Wobbuffets, a não ser que um dos pais esteja equipado com o item Lax Incense. O resultado então é um Wynaut.**
- **Um casal de Marills/ Azumarills normalmente gera Marrils, a não ser que um dos pais esteja equipado como item Sea Incense. O resultado então é um Azurill.**

A segunda regra é que o filhote pode herdar ataques do pai, sejam ataques que aprende normalmente por nível, ataques exclusivos por cruzamento ou Technical Machines (TM's). No primeiro caso, ambos os pais devem saber a técnica. Um caso prático é se você quiser um Heracross com



Megahorn para participar dos torneios nível 50 do **Pokémon Colosseum**. Para isso, é necessário cruzar um macho e uma fêmea Heracross que saibam Megahorn, assim, o filhote já nascerá com o poderoso ataque do tipo Bug. Já o segundo caso apenas o pai precisa conhecer o ataque, uma vez que se trata de uma ou mais técnicas exclusivas. Para ter um Treecko com Crunch e Dragonbreath, a única forma é cruzar um Salamence macho que saiba esses ataques com uma Treecko/ Grovyle/ Sceptile, por exemplo. O caso de TM's é igual: basta que o pai saiba e que o filhote possa aprender para que o ataque de TM seja herdado. Dessa forma, é possível economizar vários destes preciosos itens. E o melhor de tudo é que a ninhada pode ter um moveset completamente herdado dos seus pais. Por exemplo, se um Slaking macho com os ataques Body Slam, Counter, Rest e Earthquake cruzar com uma Donphan com Earthquake, todos os filhotes nascerão com os mesmos ataques que o pai. Earthquake seria herdado como "aprendido por nível", Body Slam e Counter como "ataques exclusivos de cruzamento", e Rest como TM.

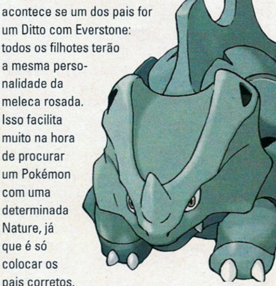


A última regra diz respeito à herança genética do monstrinho. Nos jogos da geração Advance um filhote sempre herdará 3 genes (também conhecidos como IV's ou DV's) dos seus pais. É possível herdar os genes de Attack e Speed do pai e o de HP da mãe, ou então os genes de Def e Special Def da mãe e o de Special Attack do pai. Sempre dois IV's de um, e um IV do outro. Existe até um bug (que foi corrigido na versão **Emerald**) que possibilita que o gene de um mesmo Stat seja herdado de ambos os pais, fazendo com que o filhote acabe herdando apenas dois genes dos seus pais. Se você não compreendeu esse parágrafo, não se assuste. Esse foi um dos assuntos tratados nas Pokémon World anteriores e é voltado mais para treinadores que queiram monstrinhos top (perfeitos nos Stats) através de cruzamentos. Pensando assim, até que aquelas aulas de biologia não são tão chatas, né?





Algumas características como Nature e Abilities não podem ser controladas na forma como são herdadas pelos filhotes nos jogos **Ruby**, **Sapphire**, **FireRed** e **LeafGreen**. Já na versão **Emerald**, o item Everstone recebe uma nova função: se a fêmea estiver equipada com ele, o bebê pokémon herdará a Nature dela. O mesmo acontece se um dos pais for um Ditto com Everstone: todos os filhotes terão a mesma personalidade da meleca rosada. Isso facilita muito na hora de procurar um Pokémon com uma determinada Nature, já que é só colocar os pais corretos.



OVOS, OVOS E MAIS OVOS

Se você já cruzou dois Pokémon em busca do melhor monstrinho possível para ser treinado, com certeza já passou pelo desespero de chocar dezenas e dezenas de ovos até tirar a sorte grande e nascer o Pokémon ideal. Algumas vezes complica mais, porque o casal depositado no Day Care parece não colaborar, com uma diferença grande de tempo entre o surgimento de um ovo e outro. Então aqui vão algumas dicas práticas para você compreender melhor como obter ovos mais rapidamente.

Na hora de selecionar o casal de Pokémon existem algumas características que devem ser avaliadas para aumentar o número de ovos produzidos. O primeiro dos fatores é a ID do treinador original. Se ambos os monstrinhos tiverem o mesmo número, o surgimento de ovos será demorado. O ideal então é que na hora de cruzar, utilize monstrinhos com ID de treinadores originais diferentes. Isso é uma atitude da Nintendo pra incentivar a troca de Pokémon entre os jogadores. Outro fator é a espécie. Cruzar um casal de Scythers é mais rápido que misturar um Scyther com um Ninjask, por exemplo. Resumindo, o método mais rápido de produção de ovos é cruzar monstrinhos de espécies iguais e ID's diferentes. Além disso, o velhinho pode dizer certas frases que indicam o quão bem os Pokémon depositados no Day Care irão gerar ovos:



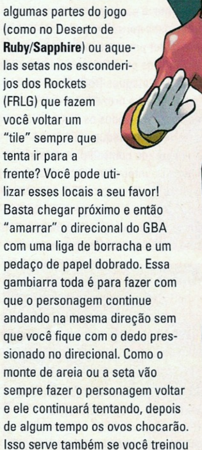
ID	Espécie	Mensagem
Diferente	Igual	"The two seem to get along very well"
Igual	Igual	"The two seem to get along"
Diferente	Diferente	"The two seem to get along"
Igual	Diferente	"The two don't seem to like each other"

Depois de algum tempo, você terá uma bela coleção de ovos Pokémon. Infelizmente não é possível soltá-los por aí, afinal nem nasceram ainda! Portanto só há duas formas de se livrar de um ovo: chocar ou trocar. Se a última opção for inviável, o negócio mesmo é subir na Mach Bike (em RSE) ou na Bike (em FRLG) e andar por aí tempo suficiente para que os filhotes nasçam. Vale lembrar que o tempo dos ovos é contado em passos que o personagem dá, e um passo é contado cada vez que o bonequinho muda de um quadradinho (tile) do cenário para o outro. Compreendendo isso melhor, há um pequeno truque que auxilia tanto a chocar ovos como subir o nível dos pokémon depositados no Day Care.



O TRUQUE DA BORRACHINHA

Sabe aquelas rampas de areia encontradas em algumas partes do jogo (como no Deserto de **Ruby/Sapphire**) ou aquelas setas nos esconderijos dos Rockets (FRLG) que fazem você voltar um "tile" sempre que tenta ir para a frente? Você pode utilizar esses locais a seu favor! Basta chegar próximo e então "amarrar" o direcional do GBA com uma liga de borracha e um pedaço de papel dobrado. Essa gambiarra toda é para fazer com que o personagem continue andando na mesma direção sem que você fique com o dedo pressionado no direcional. Como o monte de areia ou a seta vão sempre fazer o personagem voltar e ele continuará tentando, depois de algum tempo os ovos chocarão. Isso serve também se você treinou um monstrinho e agora só falta ganhar níveis com ele! Deposite-o no Day Care e faça o truque por algumas horas. Quando retornar, verá que o Pokémon subiu alguns níveis. Só que tome cuidado: se for possível ele aprender alguma técnica por nível, ela surgirá no lugar do primeiro ataque e empurrará a lista pra baixo, deletando o ataque que estava na quarta posição (último da lista).



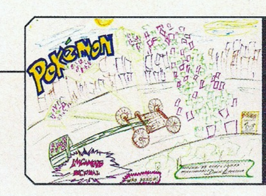




PRIMEIRO RESULTADO DA PROMOÇÃO POKÉMON EX RUBY/SAPPHIRE

Confira os primeiros ganhadores da promoção

A quantidade de cartas que recebemos para esta promoção foi assustadora! Foram mais de cinco mil desenhos, todos muito caprichados, todos mostrando que a chama de Pokémon ainda está viva no coração dos treinadores. Nesta edição, apresentamos os últimos campeões da promoção. Cada um de vocês receberá vinte Boosters de Cards da novíssima coleção. Parabéns!

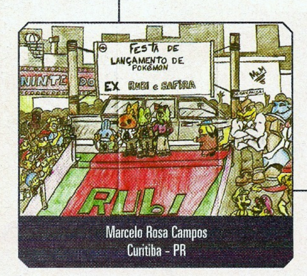


Lucas Rafael da Silva Paiva
Sorocaba - SP





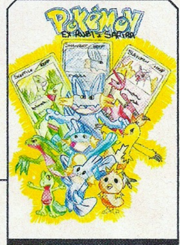
Anderson Sérgio Muniz da Silva
Lages - SC



Marcelo Rosa Campos
Curitiba - PR



Vinicius Luiz Reis Mônaco
Maringa - PR



Jéssica de Souza Branco
São Paulo - SP

GC



FIGHT NIGHT ROUND 2



Lutador secreto

Vá para o modo de campeonato, digite seu primeiro nome como GETFAB e salve o profile. Entre na opção Play Now ou Hard Hits e procure pelo lutador Fabolous entre os pesos pesados – Heavyweight.



Todos os ringues

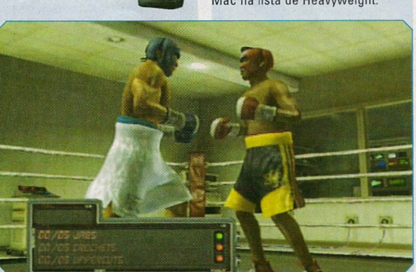
Vá para a tela de Game Modes e pressione o direcional 16 vezes para a esquerda – você ouvirá um sino quando fizer o último comando – e todos os ringues ficarão disponíveis. O truque não pode ser salvo e você precisará repeti-lo sempre que desligar o videogame.

Habilite o jogo Super Punch-Out!!

Complete os quatro torneios do jogo para liberar o jogo bônus Super Punch-Out!! – game lançado para o Nintendo 64.

Habilite Little Mac

Após habilitar o jogo bônus Super Punch-Out!!, volte para a tela de menu principal e selecione Play Now para encontrar o lutador Little Mac na lista de Heavyweight.



DS



WARIOWARE: TOUCHED!

Novos personagens e desafios



Habilite todos os minigames do jogo e o pássaro Pyoro T surgirá na tela. Neste minigame o jogador deve usar a língua do passarinho para evitar que as flores sejam destruídas.

Habilite Mona e Jimmy: complete o desafio de Wario.
Habilite Jamie T.: complete o desafio de Mona e Jimmy.
Habilite Ashley, Dr. Crygor, Kat & Ana, Mike, and 9 Volt: complete o desafio de Jamie T.
Habilite Wario-Man: complete o desafio de Ashley, Dr. Crygor, Kat & Ana, Mike e 9 Volts .
Nota: para transformar Wario em Wario-Man, vá para a tela de seleção de personagens e use a Stylus para arrastar a cabeça de alho para cima dele. Para voltar ao normal, faça-o comer a bomba.

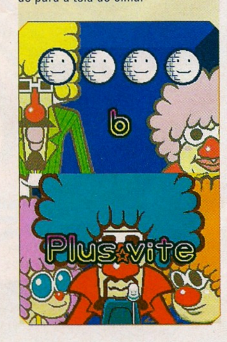
Ações da tela do título

Antes de clicar no botão Start que aparece na tela de título, aguarde um momento e logo a tela ficará cheia de elementos interativos. Você pode segurar e lançar bolas de tinta, bolhas d'água, uma estrela que deixa rastro colorido e até uma escova que vai limpando toda a sujeira que você fez. Uma boa dica é esperar pela cabeça de alho e jogá-la contra uma das "pulgas" que ficam saltando pela tela. Ela vai se transformar em um nariz gigante e você poderá jogar os itens da tela dentro dos buracos nasais - eca!



Disco voador

Na tela de seleção de personagens, basta assoprar no microfone para que a nave espacial rosa saia voando para a tela de cima.



DICAS DE SISTEMA
Reset em jogo de DS

Quando estiver jogando um game do próprio DS, basta pressionar L + R + Start + Select para dar um reset no jogo.



SPIDER-MAN 2
Habilitar todos os movimentos especiais

Insira o cartucho do jogo Spider-Man Mysterio's Menace do GBA, no DS antes de iniciar um novo jogo em Spider-Man 2 e todos os movimentos especiais serão habilitados.



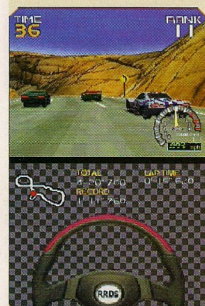
Barra de especial mais rápida

Para ganhar a barra de especial que se recupera mais rapidamente, termine o jogo uma vez.

Barra de especial infinita

Para ganhar a barra de especial infinita, complete 100% do jogo.

RIDGE RACER DS
Habilite novos carros



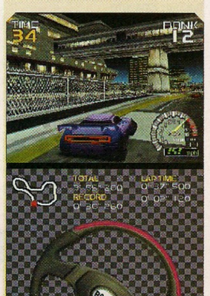
Complete dez corridas jogando no modo Multiplayer com apenas um cartucho e habilite os seguintes veículos:

00-Agent Car	Caddy Car
Galaga '88	Mario Racing
Pooka	Red Shirt Rage
Shy Guy	

Carros para habilitar no modo Grand Prix

Após vencer cada estágio jogando no modo Grand Prix você habilitará novos carros. Acompanhe a lista:

Estágio 1: RT Pink Mappy, RT Blue Mappy, RT Xevious Red
Estágio 2: RT Nebulastray, RT Bosconian, Galaga RT Red
Estágio 3: Galaga RT Blue, RT Xevious Green, Dig Racing Team



Estágio 4: Micro Mouse Mappy, 13th Racing Kid, Galaxian Paradise
Estágio 5: Racing Team Peach, Assoluto Infinito, Age Solo S
Estágio 6: Atomic Purple, DK Team Racing, Terrazi Terrific
Estágio 7: Burning Nightmare
Estágio 8: Racing Team Luigi

Pista invertida

Escolha o modo de corrida Quick Race ou Single Player e use qualquer carro. Inicie a corrida e acelere para engatar a quinta marcha. Antes de engatar a sexta marcha, faça uma manobra em forma de U e acelere em direção a linha de largada. Você verá um muro a sua frente e faixas de segurança pretas e amarelas, além da mensagem Wrong Way no meio da tela. Vá direto e arrebente o muro para que a corrida mude de sentido - com a pista invertida.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Super truques

Habilitar o Nissan Skyline: acumule mais de 500 milhas dirigindo.
Habilitar o Nissan 350Z (NFS): complete todos os 80 eventos e obtenha todos os 17 carros da premiação.

Todos os carros, pistas e upgrades

Termine o jogo no modo Go Underground.



DICAS DE SISTEMA
Reset em jogo de GBA



Quando estiver jogando um game de GBA no DS, basta pressionar A + B + Start + Select para dar o reset no jogo.

YU-GI-OH! 7 TRIALS TO GLORY: WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2005
Passwords para todas as cartas do jogo (continuação)

Confira agora o complemento das senhas para ver todas as cartas do jogo.

Protector of the Throne: 10071456
Psychic Kappa: 07892180
Pumpking the King of Ghosts: 29155212
Punished Eagle: 74703140
Queen Bird: 73081602
Queen of Autumn Leaves: 04179849
Queen's Double: 05901497
Raigeki: 12580477
Raimei: 56260110
Rainbow Flower: 21347810
Raise Body Heat: 51267887
Rare Fish: 80516007
Ray & Temperature: 85309439
Reaper of the Cards: 33066139
Red Archery Girl: 65570596
Red Medicine: 38199696
Red-Eyes Black Dragon: 74677422
Red-Eyes Black Metal Dragon: 64335804
Reinforcements: 17814387
Relinquished: 64631466
Remove Trap: 51482758
Respect Play: 08951260
Restructer Revolution: 99518961
Reverse Trap: 77622396
Rhaimundos of the Red Sword: 62403074

Right Arm of the Forbidden One: 70903634
Right Leg of the Forbidden One: 08124921
Ring of Magnetism: 20436034
Riryoku: 34016756
Rising Air Current: 45778932
Roaring Ocean Snake: 19066538
Robbin' Goblin: 88279736
Rock Ogre Grotto #1: 68846917
Rogue Doll: 91939608
Root Water: 39004808
Rose Spectre of Dunn: 32485271
Royal Decree: 51452091
Royal Guard: 39239728
Rude Kaiser: 26378150
Rush Recklessly: 70046172
Ryu-Kishin: 15303296
Ryu-Kishin Powered: 24611934
Ryu-Ran: 02964201
Saber Slasher: 73911410
Saggi the Dark Clown: 66602787
Salamandra: 32268901
Sand Stone: 73051941
Sangan: 26202165
Sea Kamen: 71746462
Sea King Dragon: 23659124
Seal of the Ancients: 97809599
Sebek's Blessing: 22537443
Sectarian of Secrets: 15507080
Senju of the Thousand Hands: 23401839
Seven Tools of the Bandit: 03819470
Shadow Ghoul: 30778711
Shadow Specter: 40575313
Share the Pain: 56830749
Shield & Sword: 52097679
Shining Fairy: 95956346
Shovel Crusher: 71950093
Silver Bow and Arrow: 01557499
Silver Fang: 90357090
Sinister Serpent: 08131171
Skelengel: 60694662
Skelgon: 32355828
Skull Dice: 00126218
Skull Knight: 02504891
Skull Red Bird: 10202894
Skull Servant: 32274490
Skull Stalker: 54844990
Skullbird: 08327462
Sleeping Lion: 40200834
Slot Machine: 03797883
Snake Fang: 00596051
Snakeyashi: 29802344
Snatch Steal: 45986603
Sogen: 86318356
Solemn Judgment: 41420027
Solitude: 84794011
Solomon's Lawbook: 23471572
Sonic Bird: 57617178
Sonic Maid: 38942059
Soul Hunter: 72869010
Soul of the Pure: 47852924
Soul Release: 05758500
Sparks: 76103675
Spear Cretin: 58551308
Spellbinding Circle: 18807108
Spike Seadra: 85326399
Spirit of the Books: 14037717
Spirit of the Harp: 80770678
Stain Storm: 21323861
Star Boy: 08201910
Steel Ogre Grotto #1: 29172562
Steel Ogre Grotto #2: 90908427
Steel Scorpion: 13599884
Steel Shell: 02370081
Stim-Pack: 83225447
Stone Armadiller: 63432835
Stone Ogre Grotto: 15023985
Stop Defense: 63102017
Stuffed Animal: 71068263
Succubus Knight: 55291359
Summoned Skull: 70781052
Supporter in the Shadows: 41422426
Swamp Battleguard: 40453765
Sword Arm of Dragon: 13069066
Sword of Dark Destruction: 37120512
Sword of Deep-Seated: 98495314
Sword of Dragon's Soul: 61405855
Swords of Revealing Light: 72302403
Swordsman from a Foreign Land: 85255550
Swordstalker: 50005633
Tailor of the Fickle: 43641473
Tainted Wisdom: 28725004
Takriminos: 44073668
Takuhee: 03170832
Tao the Chanter: 46247516
Temple of Skulls: 00732302
Tenderness: 57935140
Terra the Terrible: 63308047
The 13th Grave: 00032864
The Bewitching Phantom Thief: 24348204
The Bistro Butcher: 71107816
The Cheerful Coffin: 41142615
The Drdek: 08944575
The Eye of Truth: 34694160
The Flute of Summoning Dragon: 43973174
The Forceful Sentry: 42829885
The Furious Sea King: 18710707
The Immortal of Thunder: 84926738
The Inexperienced Spy: 81820689
The Little Swordsman of Aile: 25109950
The Regulation of Tribe: 00296499
The Reliable Guardian: 16430187
The Shallow Grave: 43434803
The Snake Hair: 29491031
The Stern Mystic: 87557188
The Thing That Hides in the Mud: 18180762
The Unhappy Maiden: 51275027
The Wandering Doomed: 93788854
The Wicked Worm Beast: 06285791
Thousand Dragon: 41462083
Thousand Eye Restricts: 63519819
Three-Headed Geedo: 78423643
Three-Legged Zombies: 33734439
Thunder Dragon: 31786629
Tiger Axe: 49791927
Tiger Axe: 40907090
Time Machine: 80987696
Time Seal: 35316708
Time Wizard: 71625222
Toad Master: 62671448
Togex: 33878931
Toll: 82003859
Tomozaurus: 46457856
Tongyo: 69572024
Toon Alligator: 59383041
Toon Cannon Soldier: 79875176
Toon Gemini Elf: 42386471
Toon Index: 89997728
Toon Mermaid: 65458948
Toon Summoned Skull: 91842653
Toon World: 15259703
Torike: 80813021
Total Defense Shogun: 75372290
Trakadon: 42348802
Trap Hole: 04206964
Trap Master: 46461247
Tremendous Fire: 46918794
Trent: 78780140
Trial of Nightmare: 77827521
Tribute to The Doomed: 79759861
Tripwire Beast: 45042329
Turtle Tiger: 37313348
Twin Long Rods #2: 29692206
Twin-Headed Fire Dragon: 78984772
Twin-Headed Thunder Dragon: 54752875
Two-Headed King Rex: 94119974
Two-Mouth Darkruler: 57305373
Two-Pronged Attack: 83887306
Tyhone: 72842870
Tyhone #2: 56789759
UFO Turtle: 60806437
Ultimate Offering: 80604091
Umi: 22702055
Umiiruka: 82999629
Upstart Goblin: 70368879
Uraby: 01784619
Ushi Oni: 48649353
Valkyrion the Magna Warrior: 75347539
Vermillion Sparrow: 35752363
Versago the Destroyer: 50259460
Vile Germs: 39774685
Violent Rain: 94042337
Violet Crystal: 15052462
Vishwar Randi: 78556320
Vorse Raider: 14898066
Waboku: 12607053
Wall of Illusion: 13945283
Wall Shadow: 63162310
Warrior Elimination: 90873992
Warrior of Fiend: 97360116
Warrior of Tradition: 56413937
Wasteland: 23424603
Water Element: 03732747
Water Girl: 55014050
Water Magician: 93343894
Water Omotics: 02483611
Waterdragon Fairy: 66836598
Weather Control: 37243151
Weather Report: 72053645
Whiptail Crow: 91996584
White Hole: 43487744
White Magical Hat: 15150365
Wicked Mirror: 15150371
Widespread Ruin: 77754944
Windstorm of Etaqua: 59744639
Wing Egg Elf: 98582704
Winged Cleaver: 39175982
Winged Dragon,Guardian of the Fortress #1: 87796900
Wings of Wicked Flame: 92944626
Witch of the Black Forest: 78010363
Witch's Apprentice: 80741828
Witty Phantom: 36304921
Wodan the Resident of the Forest: 42883273
Wood Remains: 17733394
World Suppression: 12253117
Wow Warrior: 69750536
Wretched Ghost of the Attic: 17238333
Yado Karu: 29380133
Yaiba Robo: 10315429
Yamatano Dragon Scroll: 76704943
Yami: 59197169
Yaranzo: 71280811
Zanki: 30090452
Zoa: 24311372
Zombie Warrior: 31339260
Zone Eater: 86100785

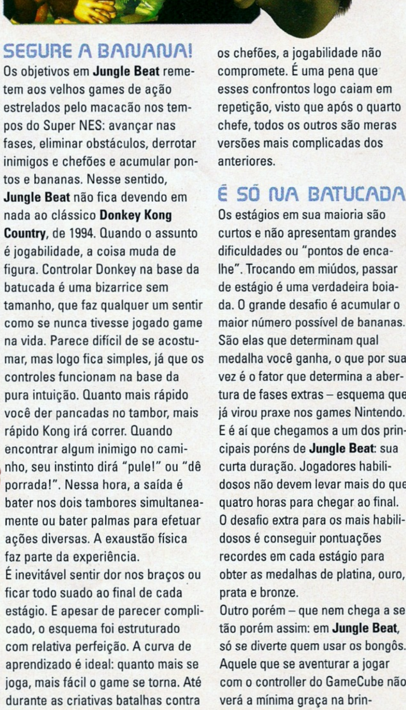




DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Você vai pagar mico e se divertir de monte

Esqueça Donkey Konga **e suas batucadas musicais. Finalmente, chegou a hora de tirar a poeira de seu par de bongôs. E não é para usá-los como apoios para copos ou enfeites da mesa de centro. Seus tambores terão uma utilidade verdadeira no mais novo game para GameCube. Explicando para quem não entendeu:** em Donkey Kong Jungle Beat, **os simpáticos batuques tomam o lugar do joystick. Para controlar Donkey Kong, é preciso batucar e bater palmas de maneira coordenada e lógica: batendo repetidamente no tambor da direita, o gorila se movimenta para a direita. Batendo no tambor esquerdo, ele anda para a esquerda. Batendo nos dois ao mesmo tempo, Kong pula feito um macaco. Se o jogador bate palmas, o herói também bate palmas e causa efeitos nos objetos à sua volta. Parece esquisito (e é mesmo), mas você certamente nunca viu nada parecido em um game Nintendo.**



SEGURE A BANANA!

Os objetivos em **Jungle Beat** remetem aos velhos games de ação estrelados pelo macacão nos tempos do Super NES: avançar nas fases, eliminar obstáculos, derrotar inimigos e chefões e acumular pontos e bananas. Nesse sentido, **Jungle Beat** não fica devendo em nada ao clássico **Donkey Kong Country**, de 1994. Quando o assunto é jogabilidade, a coisa muda de figura. Controlar Donkey na base da batucada é uma bizarrice sem tamanho, que faz qualquer um sentir como se nunca tivesse jogado game na vida. Parece difícil de se acostumar, mas logo fica simples, já que os controles funcionam na base da pura intuição. Quanto mais rápido você der pancadas no tambor, mais rápido Kong irá correr. Quando encontrar algum inimigo no caminho, seu instinto dirá "pule!" ou "dê porrada!". Nessa hora, a saída é bater nos dois tambores simultaneamente ou bater palmas para efetuar ações diversas. A exaustão física faz parte da experiência.

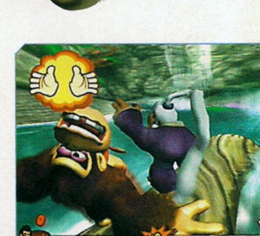
É inevitável sentir dor nos braços ou ficar todo suado ao final de cada estágio. E apesar de parecer complicado, o esquema foi estruturado com relativa perfeição. A curva de aprendizado é ideal: quanto mais se joga, mais fácil o game se torna. Até durante as criativas batalhas contra os chefões, a jogabilidade não compromete. É uma pena que esses confrontos logo caiam em repetição, visto que após o quarto chefe, todos os outros são meras versões mais complicadas dos anteriores.



É SÓ NA BATUCADA

Os estágios em sua maioria são curtos e não apresentam grandes dificuldades ou "pontos de encalhe". Trocando em miúdos, passar de estágio é uma verdadeira boiada. O grande desafio é acumular o maior número possível de bananas. São elas que determinam qual medalha você ganha, o que por sua vez é o fator que determina a abertura de fases extras – esquema que já virou praxe nos games Nintendo. E é aí que chegamos a um dos principais poréns de **Jungle Beat**: sua curta duração. Jogadores habilidosos não devem levar mais do que quatro horas para chegar ao final. O desafio extra para os mais habilidosos é conseguir pontuações recordes em cada estágio para obter as medalhas de platina, ouro, prata e bronze.

Outro porém – que nem chega a ser tão porém assim: em **Jungle Beat**, só se diverte quem usar os bongôs. Aquele que se aventurar a jogar com o controller do GameCube não verá a mínima graça na brincadeira. Os produtores fizeram questão de não facilitar muito a jogatina com o joystick, alegando que isso comprometeria as verdadeiras sensações proporcionadas pelo jogo (veja entrevista ao lado). Nossa recomendação aqui é a mesma que damos sobre **Donkey Konga**: deixe o preconceito, batuque os tambores com vontade e se deixe levar pelo carisma de um dos games mais criativos da história da Nintendo.



Pablo Miyazawa



Gráficos	9.0
Som	8.5
Jogabilidade	9.5
Diversão	9.5
Replay	7.5
Nota Final	8.5

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1
Gênero	ação

Uma excelente pedida para quem estava com saudades de batucar nos tambores e enjoou de Donkey Konga.





ENTREVISTA: TAKAO SHIMIZU E YOSHIAKI KOIZUMI

Por Pablo Miyazawa

Durante a E3 2004 (em maio do ano passado), batemos um longo papo com Takao Shimizu e Yoshiaki Koizumi, respectivamente produtor e diretor de Donkey Kong Jungle Beat. **Ambos possuem grande experiência em títulos de sucesso. Shimizu dirigiu** Pokémon Stadium **e** Star Fox 64, **enquanto Koizumi foi um dos diretores de** Zelda: Ocarina of Time **e** Majora's Mask, **todos para N64. Confira os melhores momentos dessa conversa.**



Yoshiaki Koizumi (à esquerda) e Takao Shimizu fazem pose com a Nintendo World durante a E3 2004

Nintendo World: Que tipo de experiência vocês esperam que os jogadores tenham com Jungle Beat?

Takao Shimizu: O game leva os jogadores a manipular as ações do Donkey Kong na tela usando um instrumento musical, e não um controller. Isso por si só é uma inovação em termos de jogabilidade, e representa uma busca por novas maneiras de controlar os personagens. Se uma pessoa vir alguém jogando, com certeza achará esquisito e pensará coisas como "esse cara está usando tambores para controlar o jogo, como pode?" Sem dúvidas, é uma experiência diferenciada.

NW: Sr. Koizumi, você co-dirigiu Super Mario Sunshine. **Como a experiência com games do Mario o ajudou na produção de** Jungle Beat?

Yoshiaki Koizumi: Houve uma influência natural do design de **Mario Sunshine**, já que ambos os games apresentam protagonistas com grandes habilidades de "saltador". Particularmente, uma das coisas que mais gosto é que, em ambos, o herói pode fazer o "wall kick" para usar a parede durante um salto. Em **Jungle Beat**, isso é feito com os bongôs de uma maneira bem criativa, a qual me orgulho bastante.

NW: Vocês acham que os tambores têm um apelo especial com jogadores mais velhos?

YK: Ontem mesmo aqui na E3, tivemos a chance de ver pessoas de mais de 60 anos de idade jogando **Jungle Beat**, assim como crianças, jovens, todo tipo de gente. Algo que notamos é a espontaneidade do primeiro contato com os tambores, já que o jogador tem que brincar e apertar os botões de qualquer jeito para aprender a jogar. Esta, por si só, é uma atração. Você vê a tela, os bongôs, e sabe na hora o que precisa fazer para se divertir. Isso faz parte da experiência de diversão de **Jungle Beat**. Outra coisa que notamos é que as mulheres se interessam muito pelo estilo do jogo e adoram batucar!



NW: De onde veio a inspiração para a criação de Jungle Beat?

TS: Começamos a pensar em idéias para um novo jogo de ação estrelado pelo Donkey Kong em julho de 2003, durante um evento da Nintendo exclusivo para desenvolvedores. Uma das coisas que concluímos é que a jogabilidade teria que ser muito simples, de modo que qualquer um que o jogasse pudesse se divertir imediatamente. **Donkey Konga** foi lançado logo após esse evento, e quando vi seus bongôs, imaginei que talvez fosse essa a inovação que estávamos procurando. Pensei: "os comandos são muito simples e podem ser adaptados perfeitamente em um game de ação". A partir daí, fizemos testes com nossa equipe e comprovamos que a combinação poderia funcionar muito bem.

NW: Os tambores de Donkey Konga **têm um apelo forte com os brasileiros, por causa do samba. Vocês conhecem alguma coisa sobre música brasileira?**

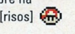
TS: Sim, somos grandes fãs de samba. É preciso lembrar que Koji Kondo (compositor) e Shigeru Miyamoto (produtor) também adoram esse estilo musical e sempre incorporavam esses ritmos às trilhas sonoras dos games do Super Mario, porque achavam que combinava muito bem. Já que funcionou em **Donkey Konga**, ficamos empolgados em tentar fazer isso rolar em **Jungle Beat**. Acho que o estilo musical acabou bem representado no game, e imagino que os brasileiros irão se identificar e gostar.

NW: Por que é tão difícil jogar Jungle Beat **com o controller?**

YK: É possível usar o controller normal para jogar **Jungle Beat**, mas decidimos não explorar muito essa possibilidade. Fizemos isso porque sabemos que o principal apelo do jogo é físico: a sensação que o jogador tem quando batuca nos tambores com as palmas das mãos, a tensão nos braços, o cansaço após terminar cada fase...

NW: Para terminar: hoje, jogamos com tambores no GameCube e usamos canetas no DS. O que podemos esperar do futuro?

TS: Infelizmente, não podemos comentar a respeito dos planos futuros da Nintendo... mas podemos garantir que sempre há pesquisas feitas nesse sentido. [risos]



DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

A pancadaria come solta no Cube

Por Daniel Lima



Embora os jogos para GBA da franquia Dragon Ball Z **sejam horrorosos, temos que reconhecer que a Dimps fez um bom jogo quando criou o primeiro** Budokai **para Cube. O jogo era um ótimo Fighting Game baseado na série, com seqüências em 3D com resumos do seriado, e até mesmo aguns finais alternativos, com a vitória de Cell sobre os humanos e tudo mais. Mas como o jogo cobria apenas o período entre o início da fase Z e o final da fase Cell, é claro que todos sabíamos que o melhor, a fase Boo, ficaria para o próximo jogo. Dito e feito: em dezembro foi lançada a continuação de** Budokai**, que traz todos os personagens do game anterior, e ainda enfoca toda a fase Boo e os Movies lançados.**

LUDO BALL Z

Uma das partes mais interessantes do primeiro **Budokai** eram as seqüências mostrando um resumo de tudo que aconteceu desde o início da Saga Z até o fim da Saga Cell. Infelizmente isso foi deixado de lado em **Budokai 2**. No lugar do modo de história, temos o Dragon World, um jogo de tabuleiro que serve para acompanhar a história, destravar vários itens e personagens. O problema é que você precisará de muita paciência para descobrir todas as possibilidades desse tabuleiro. Isso porque ele exige que você vença os inimigos com os personagens certos.
E muitas vezes você nem terá eles com você.
Alem de ser um modo mais fraco, menos divertido e trabalhoso, é muito estranho ver no tabuleiro personagens que nem existiam antes como Goten e Trunks trocando tapas contra Nappa ou Freeza, quando na verdade nem existiam na época. E olha que o jogo tenta ser fiel ao seriado...

COMBATES DE ALTA QUALIDADE

Fora o Dragon World, há o modo de torneio, em que você enfrenta vários personagens em seqüência. Entretanto, para abrir as competições mais difíceis, você vai precisar disponibilizar vários personagens, algo que só é possível com o Dragon World...
A jogabilidade se manteve igual à do primeiro jogo. Você pode realizar combos, soltando golpes e magias, e pode ainda desferir Kamehamehas e outras habilidades, basta pressionar uma direção e o botão de magias. Mas isso acaba sendo um ponto negativo também: você não pode sair voando pela tela, livremente. Quando seu lutador é mandado para o ar, você continua podendo se movimentar apenas para frente ou para trás, nivelando sua altura com a do adversário à medida que se aproximam. Seja como for, se você nunca jogou nenhum game da série **Dragon Ball**, ao menos há um completo tutorial, em que você pode praticar e aprender o que for preciso para **Budokai**.
A grande novidade em relação aos personagens é a inclusão do pessoal da saga de Boo, como Goten, Trunks e, é claro, a grande estrela rosada, Majin Boo. Todas as formas dos personagens estão presentes, como as três formas de Boo e as várias de Goku. Além disso, as fusões também tornam o jogo mais interessante.





Em termos de gráficos, **Dragon Ball Z: Budokai 2** melhorou bastante. Agora todos os personagens estão em Cel Shading. Lembrando muito mais o anime que antes. Não são perfeitos, mas é muito mais agradável dessa forma. O ruim mesmo é ouvir o nome dos personagens e os gritos dos golpes que os americanos traduzem ao invés de deixar no original.

FINALIZANDO...

Este é um jogo divertido, mas que ainda assim não prenderá você o suficiente para muitas horas de jogo. Talvez o melhor seja esperar pra ver se **Dragon Ball Z Sagas** será melhor do que essa versão, o que não é muito difícil...





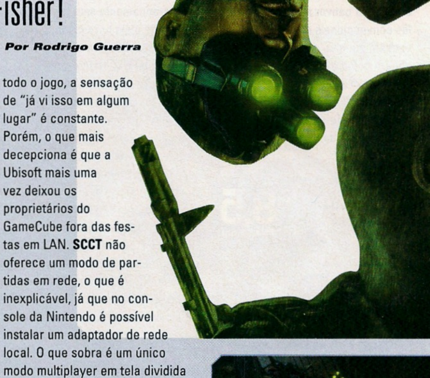
Gráficos	7.0
Som	6.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	5.0
Replay	6.0
Nota Final	6.0
Produtora	Atari
Desenvolvimento	Dimps
Jogadores	1ou 2
Gênero	Luta

Não consegue ser muito melhor do que sua versão anterior. Uma pena.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Mais uma crise mundial? Chamem Sam Fisher!

Por Rodrigo Guerra



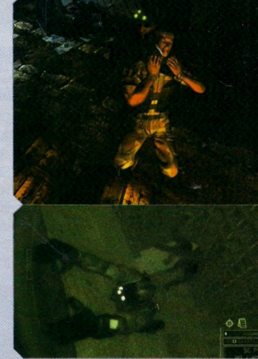
Menos de um ano depois de Splinter Cell: Pandora Tomorrow, **Tom Clancy e a Ubisoft conseguiram preparar mais um jogo que prometia nos deixar sem palavras para descrever suas qualidades. Porém, não foi bem isso o que aconteceu.**

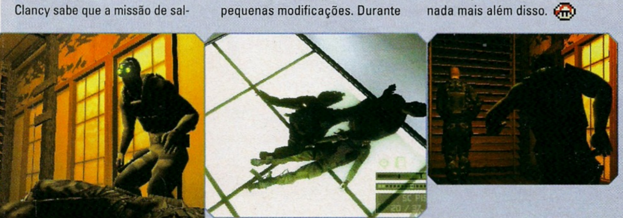
TEORIA DO CAOS

Com a crise da guerra contra terrorista em que nosso planeta vive hoje em dia, não é difícil imaginar novas aventuras para Sam Fisher. A história acontece em 2007, logo após os acontecimentos de **Pandora Tomorrow**. O Japão, preocupado com o terrorismo cibernético, cria uma força-tarefa para impedir que informações sigilosas vazem pela internet. Após essa divulgação, a Coréia do Norte mostra-se nada contente e parte para o ataque. No meio disso tudo está os Estados Unidos da América tentando colocar panos quentes na briga entre os dois países asiáticos. Enquanto a diplomacia age, Fisher começa uma missão paralela para colher informações e transmiti-las para seus superiores. Para isso, o agente toma a precaução de levar armas de fogo mais potentes do que as usadas nas últimas missões. Quem já jogou games de Tom Clancy sabe que a missão de salvar o mundo está nas mãos do agente secreto, Sam Fischer. Mas Sam é um cara que está cansado de levar tiros dos soldados inimigos e ele não terá dó de meter chumbo caso sua vida esteja em risco.
No início de cada missão, você tem à disposição três opções para equipar Sam: Stealth, Assault e Redding's Recommendation (que é uma mistura entre os dois tipos), é preciso escolher uma. Além disso, o agente secreto ganhou novos movimentos e ações. Um delas é poder arrombar as portas com chutes. Caso algum inimigo esteja atrás da porta, ele ficará atordoado e Sam poderá seguir tranqüilamente, como se nada tivesse ocorrido. Os inimigos também ficaram mais inteligentes, agora eles podem usar lanternas para tentar "cegar" ou ainda chamar mais soldados para reforços. O que mostra onde foi que os programadores do jogo mantiveram a sua atenção, pois ainda existem muitos pontos fracos que deviam ser melhorados e que passaram despercebidos.

OPORTUNISMO TÉCNICO

Tudo neste game possui um ar de oportunismo, pois quem olha para **Chaos Theory** logo se lembra de **Pandora Tomorrow**. Isso porque a engine gráfica do jogo sofreu pequenas modificações. Durante todo o jogo, a sensação de "já vi isso em algum lugar" é constante.
Porém, o que mais decepciona é que a Ubisoft mais uma vez deixou os proprietários do GameCube fora das festas em LAN. **SCCT** não oferece um modo de partidas em rede, o que é inexplicável, já que no console da Nintendo é possível instalar um adaptador de rede local. O que sobra é um único modo multiplayer em tela dividida para dois jogadores, que é bem simples e não oferece nada de empolgante. O que mostra todo esse oportunismo sobre a marca **Splinter Cell** é que não completaram nem 10 meses que o jogo anterior foi lançado, o que mostra que a Ubisoft está tentando fazer mais dinheiro com algo que já estava pronto há algum tempo.
O jogo continua ser bom, mas poderia ser melhor caso fosse gasto mais um ou dois meses na versão do GameCube.
A verdade é que este jogo não foi pensado no console da Nintendo, sendo lançado às pressas e sem o cuidado especial que merecia, parece ser mais uma atualização do jogo anterior e nada mais além disso.







Gráficos	7.0
Som	7.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	6.5
Replay	6.5
Nota Final	6.5

Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Jogadores	1-2
Gênero	Ação

SCCT é apenas uma atualização do jogo anterior e é recomendado apenas para quem é fã da série.

FIFA STREET



Você pode até não gostar, mas não há como negar: games de futebol estão entre os favoritos dos jogadores brasileiros. Por outro lado, **FIFA Street** visa cativar não apenas aos fãs convencionais de futebol, mas também àqueles que corriam desse gênero como o diabo da cruz. A idéia é bem simples e interessante. Seguindo a linha **NFL** e **NBA Street**, aqui você poderá ver Ronaldinho Gaúcho e outras personalidades do nosso futebol fazendo os mesmos malabarismos que eles costumam fazer nesses comerciais para televisão. E o melhor: sem faltas, sem tiros de meta, sem fora, praticamente sem regras. Depois de meia hora jogando **FS** você chegará à conclusão de que o game é voltado exatamente para os jogadores que odeiam futebol convencional. **FS** é o melhor representante daquela "pelada" dos finais de semana. Na maioria das vezes, o jogo se resolve numa partida de cinco gols, mas o que faz o diferencial do jogo são os dribles, passes e jogadas. Você usa a alavanca C para usar um dos vários dribles no adversário. Cada drible encher uma barrinha de combo que, quando completa, serve para realizar um chute especial, que quase sempre resulta em gol.
Outra parte interessante do jogo é que não existe juiz. A partida só é interrompida quando os times trocam de campo. Ou seja, você pode descer o carrinho sem dó no adversário e às vezes até dar uma ajeitadinha discreta com a mão. Isso faz o jogo fluir bem mais rápido do que o normal. Tudo isso com gráficos muito bonitos, com todos os jogadores reais estão muito bem caracterizados – inclusive os nossos jogadores feiosos que fazem tanto sucesso lá fora.
As músicas são muito boas, com umas batidas rápidas.
O modo single player do jogo é bem interessante, mas a melhor parte ainda é o multiplayer. Afinal, o computador não fica com cara de bobo depois de tomar o drible da vaca.

Daniel Lima



Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Esporte/Futebol

Futebol Arte que pode conquistar até quem não curte o esporte.

HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE

GBA

Eles começaram a sua carreira como carrinhos metálicos que faziam as mais loucas manobras. Os anos passaram e, além de continuarem famosos nas prateleiras das lojas de brinquedos, esses carrinhos resolveram invadir as lojas de jogos. Já apareceram no GameCube e agora voltam ao portátil. **Hot Wheels Stunt Track Challenge** está dividido em três modos de jogo: Game Show, Arcade e Stunt School. Game Show é aquele modo clássico de todos os games desse gênero.
Ele é dividido em alguns episódios, sendo que cada um possui uma pista. Você deverá correr para chegar em primeiro e fazer manobras pra lá de arriscadas para garantir alguns pontos. Já o Arcade foi separado em três níveis diferentes: Quick Race, Check Point Challenge e Test Track. Todos os modos são bem rápidos e simples de se cumprir. Se você não tiver o menor jeito no volante, então é o Stunt School que você deve tentar. Nele é possível aprender tudo que você precisa saber para garantir a primeira posição em boa parte das corridas do game. Manobras simples, mistas, combos, curvas abertas, fechadas... Tudo para que o jogador fique melhor do que qualquer inimigo!
Os controles de **Hot Wheels** são bem simples, até mesmo nas manobras mais complicadas. Os gráficos são simples, e durante as disputas até parece que foram desenhados no Paint. Os sons seguem a mesma linha. Quando cansar de jogar sozinho e já tiver zerado boa parte do game, experimente o modo multiplayer com algum amigo.

Juliana Fernandes





Gráficos	4.0
Som	4.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.5
Replay	7.0
Nota Final	5.5

Produtora	THQ
Desenvolvimento	Climax Studios
Jogadores	1
Gênero	Corrida

Os desenhos das pistas lembram cartoons feitos no Paint...

EU TENHO, EU VOU!

Com a Carteira de Estudante Jovem Pan UNE/UBES
você vai às melhores BALADAS e SHOWS EXCLUSIVOS

NA FAIXA!

A Carteirinha garante todos os benefícios culturais conquistados pela UNE e UBES mais um mundo de oportunidades, tais como descontos e prêmios em diversos estabelecimentos.

Confira as vantagens:

SUBMARINO
10% livros e 5% em qualquer ítem do site

MR. PRETZELS
Na compra do 1º, o 2º é na faixa

HOPI HARI
Ganhe 30% de desconto no Passaporte comprado na bilheteria

JAPENGO STERA
25% de desconto de seg. a sex., a partir das 15hs.

CENTRAL DE INTERCÂMBIO
Agora ficou mais fácil viajar com a CI. Confira os descontos

BAKED POTATO
Comprando uma batata mista, você ganha um refrigerante de 300ml

NOBEL
10% em livros da Editora Nobel, Marca Zero e Studio Nobel

PLAYLAND
50% em bonus nas recargas acima de R$15,00

BLOCKBUSTER
Alugue dois Filmes e ganhe mais 1 do catálogo

THE FIFTIES
Na compra de um sanduíche + fritas, você ganha um refrigerante

YÁZIGI
ganhe na faixa 2 estágios on-line

SIBERIAN
20% em qualquer peça

BIO RITMO ACADEMIA
25% nas mensalidades

DOMINO'S PIZZA
50% de desconto em qualquer pizza grande ou média no balcão da loja

CAVALERA
Ganhe de 10% de desconto em qualquer peça

São mais de 200 parcerios.

FAÇA JÁ A SUA!

E participe de promoções incríveis.

Promoção não acumulativa, válida por tempo determinado. Confira o site.



Confira os demais benefícios e faça a sua no site
www.estudantejp.com.br
ou se preferir preencha o formulário no verso.



Carteira do Estudante

Formulário de Solicitação da Carteira de Identificação Estudantil





2005

Carteira do Estudante Jovem Pan (R$ 30,00) Acesse: www.estudantejp.com.br

SOBRE O ESTUDANTE

Nome Completo

Nome Completo da Instituição de Ensino / Sigla:

Curso / Matrícula

Ano / Semestre / Data de Nascimento: / Turno: ☐ Manhã ☐ Tarde ☐ Noite ☐ Integral

COLE AQUI SUA FOTO 3x4

Escreva o nome atrás da foto.

ESCOLARIDADE

☐ Ensino Fundamental (da 1ª a 8ª série) ☐ Ensino Médio (do 1º ao 3º colegial) ☐ Cursinho ☐ Ensino Superior ☐ Pós-graduação ☐ MBA

DADOS PESSOAIS

R.G. / CPF / Sexo ☐ Masculino ☐ Feminino

Endereço residencial: / Número / Complemento

Bairro / Cidade / U.F. / CEP

D.D.D. / Telefone / Celular / E-mail

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

1º Preencher todos os campos do formulário.
2º Anexar a esta ficha os documentos:
- **Cópia do RG**
- **Cópia do comprovante de escolaridade**
- **1 Foto 3x4**
- **Entregar o valor da taxa ao distribuidor da Carteira Jovem Pan UNE/UBES**

Confira todas as vantagens no site:
www.estudantejp.com.br

Qualquer aumento do valor estipulado neste formulário é abusivo. O estudante deverá denunciar o ocorrido no site da carteira.

A diferença já começa aqui. Escolha o modelo da sua Carteira:

Para Estudantes Secundaristas (Ensino médio e fundamental):



( ) **Minha opção**



( ) **Minha opção**

Para Estudantes Universitários, de pós-graduação ou MBA:



( ) **Minha opção**



( ) **Minha opção**

Assinatura do aluno ou responsável

Declaro para os devidos fins, a veracidade das informações por mim fornecidas, ciente da responsabilidade criminal prevista.

☐ Não autorizo o envio de malas diretas.

Data da Solicitação __/__/__

Código do distribuidor:

PROTOCOLO - Carteira do Estudante

Acesse: www.estudantejp.com.br





2005

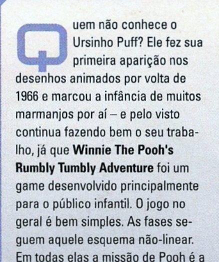
Nome Completo do Estudante

Código do distribuidor:

Nome Completo da Instituição de Ensino

Data de solicitação ___/___/___

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE



Quem não conhece o Ursinho Puff? Ele fez sua primeira aparição nos desenhos animados por volta de 1966 e marcou a infância de muitos marmanjos por aí – e pelo visto continua fazendo bem o seu trabalho, já que **Winnie The Pooh's Rumbly Tumbly Adventure** foi um game desenvolvido principalmente para o público infantil. O jogo no geral é bem simples. As fases seguem aquele esquema não-linear. Em todas elas a missão de Pooh é a mesma: o urso deve comemorar o aniversário de um de seus amigos. Para que a festa aconteça, você deverá realizar determinadas tarefas ao longo do caminho até a casa do aniversariante, como arrastar caixas de madeira, carregar objetos de um cenário até o outro, encontrar potes de mel e notas musicais que ficam escondidas por aí. Para piorar um pouco as coisas, existem alguns inimigos. As abelhas, por exemplo, vão cobrar um pedágio que pode tirar o sono de Pooh: ou ele passa metade de seus potes de mel para elas, ou fica preso no meio do caminho e perde a comemoração. Já os elefantes roxos fazem você tremer de medo e sair correndo assim que aparecem.

Além das fases normais, existe um modo com minigames bem divertidos, onde é possível controlar outros personagens famosos da série, e um modo "Junior", onde o ursinho mostra o lugar onde mora e apresenta seus amigos ao jogador. Controlar Pooh é extremamente simples. Os gráficos são ótimos, e nem é preciso dizer que seguem o gênero "bonitinho e fofo". O ponto ruim do game é que os personagens só falam em inglês, e não há legendas. Como as falas costumam carregar informações valiosas sobre o que deve ser feito, quem não tem muita facilidade para entender o idioma poderá ficar perdido. E é um problema grave para as crianças, que são o público alvo.

Juliana Fernandes





Gráficos	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	5.5
Replay	5.0
5.5	Nota Final
Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Phoenix Studio
Jogadores	1
Gênero	Variedades

Experimente ouvir Pooh cantando! É hilário!

POKÉMON DASH

Pikachu, agilidade agora!

Por JP Nogueira

Finalmente os monstrinhos de bolso chegaram ao Nintendo DS! Mas não da forma como os pokéfãs anseiam, com batalhas e mais batalhas acirradas em busca das insígnias. Pokémon Dash **na verdade é uma espécie de corrida de orientação com os monstrinhos correndo o máximo possível para chegar aos lugares indicados no mapa. Uma nova aventura para Pikachu e sua turma.**

EMPURRANDO PIKACHU COM A CANETINHA

Em se tratando do DS, a estrela mor aqui é a caneta Styllus. Nada de usar botões ou o direcional para controlar o seu Pokémon. Inclusive na tela principal é possível brincar com um modelo 3D do ratinho elétrico, puxando com a caneta suas bochechas, orelhas, patas e cauda para ver suas várias caretas.

Você deve estar se perguntando como fazer os monstrinhos correrem utilizando a Styllus, certo? É um movimento simples: basta tentar arrastar o Pokémon na direção que se quer ir. E fazer isso rápidas e repetidas vezes para aumentar a velocidade e deixar os adversários comendo poeira. Movimento até bem lógico, mas que realmente cansa depois de um tempo.

PARA O INFINITO E O ALÉM!

Assim que é dada a largada, os monstrinhos saem como loucos para o primeiro check point. Isso mesmo! Em vez de seguir por uma pista bonita e arrumada, você se sentirá mais em uma espécie de corrida de orientação. A cada checkpoint visitado, setas coloridas indicarão a distância do próximo ponto: verde para locais distantes, amarelo para distâncias razoáveis e vermelho se estiverem por perto. E apesar de a menor distância entre dois pontos ser uma reta, aqui muitas vezes você precisará contornar poços de lava, montes e até mesmo pegar carona em cima de um Lapras para atravessar as águas profundas e chegar ao próximo checkpoint.

Além de sair disparado pelo mapa, é possível coletar alguns itens no meio do caminho, como os balões. Eles servem para cortar caminho e atravessar todo o cenário sobre montanhas, marés e vulcões. Para usá-los depois de encontrá-los é só riscar com a caneta nos cantos da tela e lá vai o monstrinho para as nuvens. Nesse momento, a tela superior (que no solo exibe apenas localização de pokés, itens e checkpoints) passa a mostrar um mapa geral do cenário e a imagem do local de pouso. Para saltar, é só riscar novamente o canto da tela e lá vai o monstrinho praticar queda livre com balões amarrados nas costas. É possível estourar as bexigas para aumentar a velocidade da queda, mas também aumentam as chances de ele se esborrachar no chão e ficar tonto. Portanto, tome bastante cuidado nas descidas. Para completar a lista de itens, é possível pegar Power Ups que auxiliam a correr ou dão imunidade ao passar pelos vários tipos de terrenos (areia, floresta, pântano, lava, neve e pedreiras). Nada de correr entre os prédios de Saffron ou entre as casas de Fortree.







CORRA, MUNCHLAX, CORRA!

Uma surpresa no jogo é a presença do filhote gorducho de Snorlax, o Munchlax. E monstrinhos como Meowth, Bulbasaur, Torchic e Teddyursa que fazem companhia ao Pikachu durante a corrida, enquanto outros como o Diglett dão uma ajudazinha. As músicas e efeitos sonoros são razoáveis, e ouvir os "Pika! Pika!" constantes pode ser constrangedor. Há vários modos, incluindo Time Attack e Multiplayer. Também é possível conectar cartuchos RS, FR, LG ou Emerald para habilitar cenários na forma de monstrinhos dessas versões.



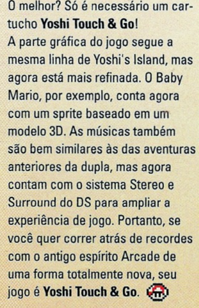
Gráficos	7.5
Som	6.0
Jogabilidade	6.0
Diversão	5.0
Replay	3.0
Nota Final	**5.0**
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Ambrella
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida

É um título bonitinho, mas muito repetitivo. O melhor é bolinar o Pikachu com a caneta!

YOSHI TOUCH & GO

Trilhando os caminhos de Baby Mario

Por JP Nogueira



Quando se fala em lançamento para o Nintendo DS, cria-se logo a expectativa de "O que esses loucos inventaram agora?". Afinal, o portátil tem uma série de recursos que muitas vezes parece que vão aposentar de vez os botões do controle. Para demonstrar esse potencial, nas conferências antes do lançamento oficial foi mostrado o demo game "Baloon Trip", no qual o jogador deveria usar a caneta Stylus para desenhar nuvens enquanto o Baby Mario caia do alto da tela. E não é que a idéia era boa demais pra ser descartada?

O MENINO E O DINOSSAURO

Se você já jogou Yoshi's Island ou Yoshi's Story sabe que o dinossaurinho linguarudo é por natureza o defensor do pequeno Baby Mario. Mas fique avisado! **Yoshi Touch & Go** não é nem de perto uma continuação da série. Apesar de vários elementos característicos estarem presentes (como os inimigos voadores e os arremessos de ovos), a jogabilidade é completamente diferente. Ao invés de chegar ao final, seu objetivo é única e exclusivamente fazer pontos e bater recordes. Isso pode até decepcionar alguns, mas passa rapidinho assim que a Stylus começa a passear pela tela!

A ação se divide em dois momentos. O primeiro é a queda do Baby Mario num céu recheado de moedas, itens e inimigos. Ele permanece o tempo todo na tela superior, e a função do jogador é tornar a viagem o mais segura possível enquanto vai acumulando pontos. Para isso deve-se utilizar a Stylus e a tela sensível para criar nuvens nas quais o bebê pode escorregar suavemente. Como há trilhas de moedas, cada seqüência coletada resulta num bônus melhor para os pontos. Também é possível circular inimigos e prendê-los em bolhas, que podem ser arremessadas em direção ao pequeno Mario para render a melhor pontuação. O melhor é que se você tiver traçado um caminho errado com as nuvens é possível assoprar no microfone para mandá-las para longe e limpar a tela. Já disse que os controles estão com os dias contados?

O segundo momento do jogo acontece quando o Baby Mario aterrissa e é resgatado pelo Yoshi. O dino começa então uma longa caminhada e cabe ao jogador radicalizar com a caneta para detonar os inimigos e fazer a melhor pontuação possível. Todas as ações do primeiro momento estão presentes, mas agora é possível arremessar ovos clicando na direção do disparo, cutucar Yoshi para ele saltar e cutucá-lo novamente no alto do salto para ele flutuar por um tempo. Além disso, é possível alimentar o dino com frutas para reforçar o estoque de ovos. Adicione a isso uma quantidade desafiadora de inimigos em ambas as telas e tenha um dos jogos mais viciantes que já aportaram no DS até agora.





AO GOSTO DO JOGADOR

Claro que um game desse calibre não se resume apenas a adquirir pontos. Na verdade, são cinco formas diferentes de se bater recordes e se divertir. No Score Attack o lance é detonar tudo pela frente e fazer combos com moedas e itens para fazer o seu placar saltar para o topo. O modo Marathon é para aqueles jogadores que não se cansam e fazem de tudo para percorrer a maior distância possível em meio aos obstáculos. Time Attack, como já diz, é uma corrida contra o relógio para salvar o pequeno Baby Luigi. Se o lance é enfrentar desafios cabeludos, vá direto para o Challenge. Por fim, há o Battle, para disputar contra outro jogador que tenha um Nintendo DS. O melhor? Só é necessário um cartucho **Yoshi Touch & Go**!

A parte gráfica do jogo segue a mesma linha de Yoshi's Island, mas agora está mais refinada. O Baby Mario, por exemplo, conta agora com um sprite baseado em um modelo 3D. As músicas também são bem similares às das aventuras anteriores da dupla, mas agora contam com o sistema Stereo e Surround do DS para ampliar a experiência de jogo. Portanto, se você quer correr atrás de recordes com o antigo espírito Arcade de uma forma totalmente nova, seu jogo é **Yoshi Touch & Go**.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Ação

Estourar recordes desenhando e assoprando no DS? Uma bela mistura de inovação com conceitos clássicos de jogatina.

MARIO PARTY ADVANCE

E lá vem mais uma do bigodudo!

Por Juliana Fernandes

Nem é preciso ser Nintendista para saber que Mario é chegado em uma festa. Desde 1999, o encanador tem mantido sua tradição: reunir seus amigos – e inimigos –, para jogar videogame! Só no Nintendo 64 foram três. No GameCube, mais um trio de eventos com direito a bolo e tudo. E o Game Boy Advance não poderia ficar de fora, é claro. Entre um seqüestro e outro – não é mesmo, Peach? – Mario resolveu relaxar com mais uma de suas comemorações: Mario Party Advance! **Você nunca foi convidado para uma dessas? Então aqui vai um pequeno resumo: imagine alguns dos mais famosos personagens da série Mario soltos em um tabuleiro de jogo de mesa. Dê a eles algumas moedas – e uma penca de itens –, esconda uma estrela em um canto do mapa. Agora adicione disputas insanas, como desenhar uma Lula a bordo de uma britadeira. Pronto! Bem vindo a** Mario Party!



ESQUEÇA A "FESTA NO APÊ"...

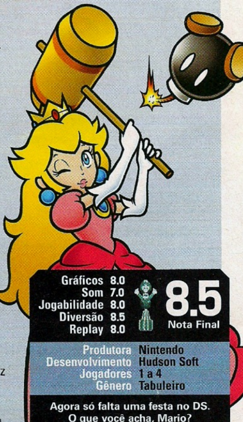
...Afinal, um apartamento seria pequeno demais para essa turma toda. Onde eles deixariam todos os quatro modos de jogo? E os 50 minigames? E os novos tabuleiros? Para abrigar toda essa zona, só mesmo o Castelo da Princesa Peach! Se você é fã da série, deve estar acostumado a se deparar apenas com cenários, personagens e minigames novos a cada nova versão do game. Mas dessa vez tudo será bem diferente. Mario, bondoso como sempre, deu um carro para cada um dos participantes da festa. Agora, ao invés de andar a pé pelas casas do tabuleiro – como acontecia em todas as versões anteriores –, você terá um automóvel para circular por aí.

E isso é apenas o começo! As estrelas não poderão ser trocadas por míseras vinte moedas. O jogador terá que conquistá-las realizando pequenas tarefas, como entregar um item a alguém.

No Nintendo 64 e no GameCube, cada vez que um turno chegava ao fim, todos os participantes tinham que brigar por moedas em minigames. Em **Mario Party Advance** essas disputas aparecerão apenas a cada três turnos – ou sempre que você cair em uma casa especial de minigames. Falando em turnos, uma boa novidade para quem adora estratégia: o número de rodadas é determinado pela quantidade de cogumelos que o personagem tem. Quanto mais itens desse tipo, mais tempo de jogo você terá. No entanto, se os cogumelos acabarem... Tudo começa de novo! Isso mesmo: Game Over. Mas não se preocupe. Além de ser possível voltar alguns espaços, as estrelas não serão perdidas. Menos mal, não é? É só não sair correndo feito louco pelo tabuleiro e analisar seus caminhos.

MÚSICA E DECORAÇÃO?

Os controles de **Mario Party** sempre foram bem simples. E desta vez não poderia ser diferente. É claro que alguns minigames exigem um pouco de prática, ou até mesmo alguma agilidade, mas pegar o jeito é fácil, já que tudo é bem explicado. A parte gráfica segue o padrão comum do GBA. Não é algo fantástico, no entanto, também não é ruim. Os gráficos são bonitos e trabalhados. Os sons apesar de serem bons são um pouco repetitivos. Se você é fã de bons multi-players, aposte nesse.



Gráficos	8.0
Som	7.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.5
Replay	8.0
Nota Final	8.5

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Hudson Soft
Jogadores	1 a 4
Gênero	Tabuleiro

Agora só falta uma festa no DS. O que você acha, Mario?


WarioWare™
TWISTED!
WAAA-RIO AQUI! ESTOU DE VOLTA COM UM JOGO TÃO LOUCO QUANTO EU! SÃO MAIS DE 200 NOVOS MICROJOGOS E MAIS DE 140 SOUVENIRS SECRETOS. É FÁCIL DE PEGAR, MAS IMPOSSÍVEL DE LARGAR. COMPRE E ME FAÇA RICO!
A NOVA INVENÇÃO DO DR.CRYGOR ESTÁ FAZENDO TODO MUNDO GIRAR...
ENTÃO, PEGUE O SEU GAME BOY ADVANCE E DÊ VÁRIAS VOLTAS!
GYRO SENSOR EMBUTIDO
GAME BOY ADVANCE
©2004-2005 Nintendo.
Co-desenvolvido pela INTELLIGENT SYSTEMS.
TM, ® e Game Boy Advance são marcas-registradas da Nintendo. ©2005 Nintendo.



YU-GI-OH! 7 TRIALS TO GLORY: WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2005

O novo episódio do sucesso, agora no GBA

Por Daniel Lima

Já conhece Yu-Gi-Oh!, **certo? Não? Então isso é um problema sério se você quiser jogar** 7 Trials to Glory. **Esta edição do jogo não apenas considera que você já viu os animes, como também que você é um verdadeiro expert no assunto. Com certeza não é a primeira vez que você escuta isso num review sobre jogos de** Yu-Gi-Oh!. **Mas acontece que a Konami insiste teimosamente nesse erro ridículo. Assim, já que esse é mais um jogo para quem já joga os Cards há anos, o que há de novo nesta série que conta mais de dez versões diferentes para o GameBoy Advance? A resposta é: muito pouca coisa.**





YU-GI-OH VERSÃO 324236

Fora isso, não há grandes novidades. Os gráficos não foram modificados, os cards continuam sendo copia exata dos cards em papel. Os efeitos sonoros não ajudam a manter o interesse. Tanto que o ideal é manter o som desligado, economizando pilha e os seus ouvidos.

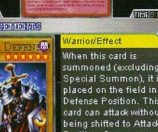
Se a Konami ao menos tentasse transformar o jogo em algo mais parecido com o anime em termos de gráficos, com as figuras dos cards se movimentando ao realizar as ações, com certeza o jogo seria um pouco menos sonolento. A Konami desgasta excessivamente a sua grande marca, e isso não prejudica ninguém mais além dela própria; afinal, não há duelista que agüente comprar todos os cards caros e ainda ter que comprar os novos jogos de seis em seis meses.













MAIS DO MESMO

A história está longe de ser criativa. Você percorre a cidade buscando duelos e dinheiro para comprar mais cartas. Os sete desafios para a glória referidos no título do jogo são sete torneios que você deverá enfrentar para alcançar a fama dentro dele. A história é simples, mas sinceramente não era necessário ter nada disso.

O objetivo não é muito ter uma boa história cheia de reviravoltas, e sim ter cartas e duelos. E isso existe de sobra: são exatas mil cartas, sendo 200 delas inéditas. Outra novidade é a restrição de certas cartas, que mudam eventualmente no jogo e que forçam os jogadores a não ficarem sempre com o mesmo Deck.

A única opção que com certeza interessará aos duelistas de plantão é o Link Battle. É mais divertido jogar contra um amigo do que contra o computador. Melhor ainda: você poder testar o seu deck apenas carregando o GBA ao invés de um caríssimo fichário de estimação cheio de cards valiosos.

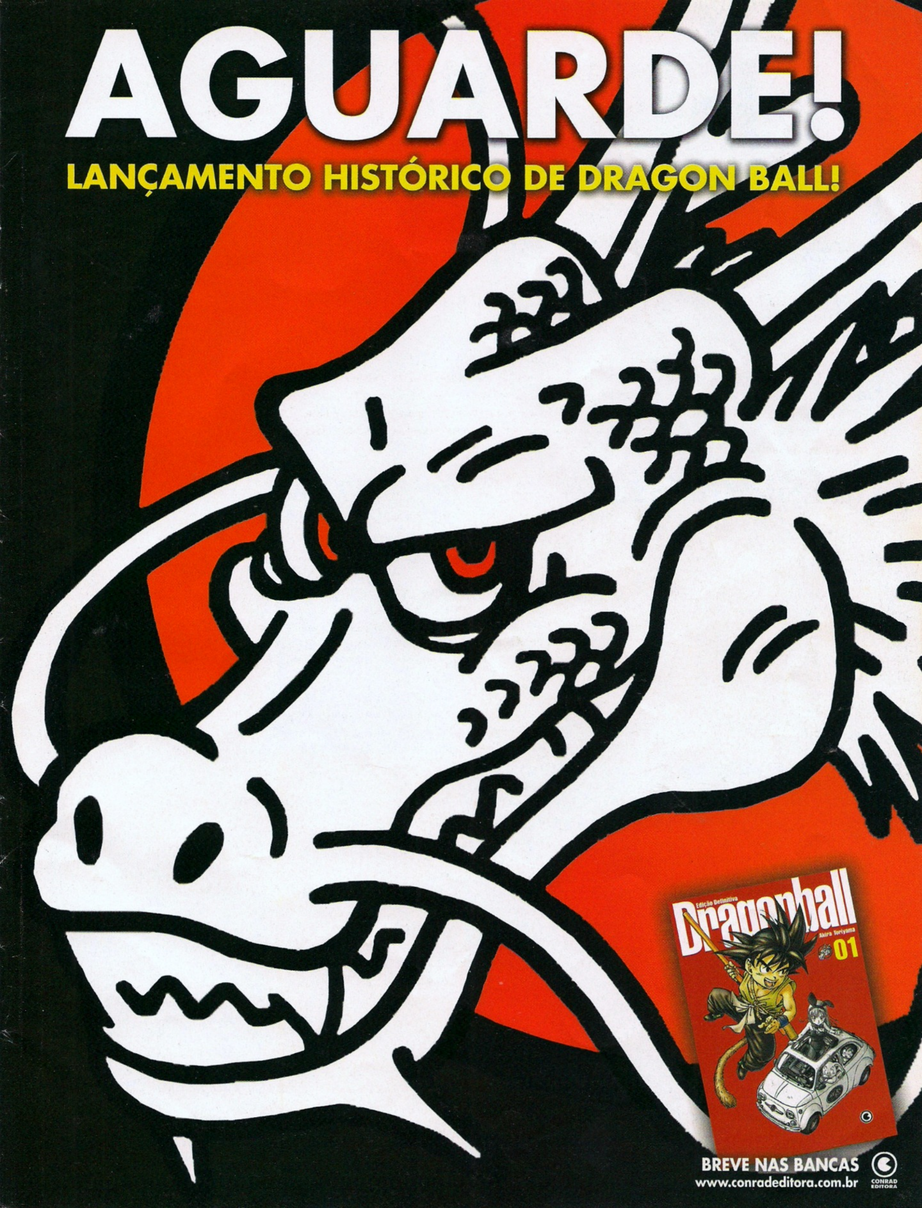


Gráficos	5.0
Som	1.5
Jogabilidade	5.0
Diversão	6.5
Replay	8.0

5.0 Nota Final

Produtora	Konami
Desenvolvimento	Konami Japão
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Card Game

A Konami novamente ignora os iniciantes nesse jogo. Jogue apenas se for fã já acostumado.


AGUARDE!
LANÇAMENTO HISTÓRICO DE DRAGON BALL!
Edição Definitiva
Dragonball
Akira Toriyama
01
BREVE NAS BANCAS
www.conradeditora.com.br
CONRAD EDITORA

N64

PERFECT DARK

Por Orlando Ortiz

UMA AGENTE LINDA E MORTAL

Poucos games foram tão esperados quanto **Perfect Dark** do Nintendo 64, a seqüência não-oficial do bom e velho **GoldenEye 007**. Após o lançamento do clássico game de James Bond, o espião mais famoso de todos os tempos, os jogadores sabiam que **Perfect Dark** tinha tudo para ser perfeito e, de quebra, muito mais sensual.

Eis que em 2000, após longo período silencioso da Rare, chega Joanna Dark, a agente mais equipada do governo. Equipada no bom sentido – Joanna entra em cena com um variado arsenal e acessórios de última geração, pronta para deixar qualquer marmanjo de joelhos, seja por bem ou por mal.

Ao contrario da trama de **GoldenEye**, que beneficiava quem já havia assistido ao filme, **PD** conta com uma história única: duas raças alienígenas entram em combate e, obviamente, sobrou para você resolver o pepino. A agencia governamental para qual você trabalha consegue entrar em contato com um grupo chamado de Maians – raça alienígena inteligente e pacífica, mais ou menos como acontece no filme Homens de Preto. Porém, uma empresa conhecida como dataDyne se aliou aos Skedars, uma raça de extraterrestres violentos e dominadores que tem a guerra como religião. Na pele da superagente, resta auxiliar nossos amigos cabeçudos e acinzentados a acabar com a ameaça de invasão. Assim como em **GoldenEye**, você deve sair a procura de informações, eliminar soldados sem despertar suspeitas e principalmente destruir instalações inimigas. Perfeito para quem gosta de ação furtiva e mata-mata de qualidade. Adicione um enredo sólido e cerca de quarenta armas diferentes a uma receita reconhecidamente de sucesso e faça a festa. As comparações entre **GoldenEye** e **Perfect Dark** são inevitáveis, porém, o game da Joanna leva vantagem no quesito inteligência artificial: contando com nova tecnologia no desenvolvimento, seus inimigos são mais espertos, aprenderam a dar cobertura uns aos outros, sabem se esconder atrás de objetos e armam emboscadas – são capazes de esperar sua entrada em uma sala ao invés de ir ao seu encontro. Outra novidade bacana é poder atirar na arma dos inimigos fazendo com que busquem outra alternativa de ataque e o mesmo pode acontecer com você.



O modo multiplayer não podia ser melhor: além do já manjado (mas muito divertido) Deathmatch, você pode escolher o modo Co-Operative, onde você e seus amigos unem forças para batalhar contra o inimigo, ou o modo Counter-Operative, que coloca o oponente humano junto a inimigos controlados pela CPU.

No fim das contas, a Rare conseguiu fazer de **Perfect Dark** um dos títulos mais apreciados do Nintendo 64 e ainda por cima nos brindou com o tipo de ação que mais gostamos, tudo regado por uma história de primeira linha. Quando for jogar, não se esqueça de pegar o Memory Pack emprestado com aquele seu amigo do peito, pois você tem um longo caminho a percorrer até descobrir tudo o que o game pode oferecer e este acessório será essencial na jogatina.

Jóia ou bijuteria?

Além de **Perfect Dark**, a Rare é responsável por pérolas como **Donkey Kong Country, Killer Instinct, GoldenEye 007, Banjo-Kazooie** e **Conker's Bad Fur Day**, entre outros títulos famosos, e os fãs Nintendo estavam acostumados a ouvir boas notícias sobre a empresa. Após o acordo de exclusividade com a Microsoft, a Rare deixou de figurar entre os destaques e, de uns tempos para cá, anda esquecida. Mesmo no auge da glória, a empresa era mal falada por atrasar jogos e adiar constantemente seus lançamentos.
A espera sempre compensava, mas ninguém escondia uma pontinha de desaprovação dessa atitude. Muita gente chorou com o final do casamento entre Nintendo e Rare, depois disso a empresa não lançou nenhum grande game. Os títulos lançados para o GBA nos últimos tempos (entre eles **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** e **Banjo Pilot**) não têm uma fração da beleza e supremacia das aventuras lançadas outrora. O único título para consoles concretizado após o "divórcio" com a Big N foi **Grabbed by the Ghoulies**, um joguinho bem chinfrim para o Xbox.
E quem acha que os milhões da Microsoft ajudariam a acelerar a produção de games se enganou. A Rare já trabalha nos títulos **Conker: Live & Reloaded e Kameo: Elements of Power** faz um tempão, e pouco se ouve falar de **Perfect Dark Zero** – mais uma promessa ainda não cumprida.

Dicas

ARMAS PARA JOANNA NO MODO SOLO

Rocket Launcher: termine a missão 1.3 (dataDyne Extraction).
Sniper Rifle: termine a missão 2 (Carrington Villa).
Super Dragon: termine a missão 4.3 (Area 51 Escape).
Laptop Gun: termine a missão 5.2 (Air Force One).
Phoenix: termine a missão 8 (Attack Ship).
Psychosis Gun: termine a missão 3.1 (Chicago) – na dificuldade Perfect e em menos de 1min44s.
Magnum: termine o estágio 5.3 (Crash Site) na dificuldade Agent e em menos de 2min50s.
Farsight: termine a missão 6.2 (Deep Sea) na dificuldade Perfect e em menos de 5min13s.
Munição infinita: termine o estágio 6.1 (Pelagic II) no modo special e em menos de 5min50s.
Munição Infinita + Sem Reload: termine o estágio 5.1 (Air Base) no modo Special em menos de 3min11s.
Habilite todas as armas no modo solo: termine o estágio 9 (Skedar Ruins) na dificuldade Perfect e em menos de 4min07s.



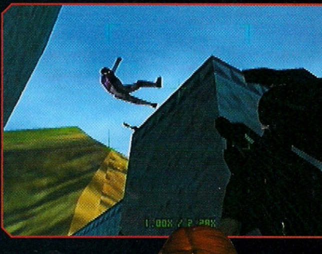
EXTRAS DIVERTIDOS

Modo DK (Cabeção): termine a missão 3.1 (Chicago) em qualquer dificuldade.
Joanna Pequena: termine o estágio 3.2 (G5 Building) em qualquer dificuldade.
Personagens Pequenos: termine a missão 4.1 (Area 51 Infiltration) em qualquer dificuldade.
Cabeças dos programadores da Rare: termine a missão 5.1 (Air Base) em qualquer dificuldade.
Jogue como Elvis (o E.T.): termine a fase Area 51 Rescue na dificuldade Perfect e em menos de 7min.
Câmera Lenta no modo Single Player: termine a missão 1.2 (dataDyne Investigation) em qualquer dificuldade.



MAIS ITENS

Invisibilidade: termine a missão Area 51 Escape na dificuldade Agent e em menos de 3min 50s.
Cloacking Device: termine a missão 3.2 (G5 Building) na dificuldade Agent e em menos de 59s.
Regras do Marques de Queensbury: termine a missão 1.1 (dataDyne Defection) no modo Special e em menos de 1min30s.
Escudo para Joanna: termine a missão 6.2 (Deep Sea) em qualquer dificuldade.
Super Escudo: acabe a missão 7 (Carrington Institute Defense) na dificuldade Agent e em menos de 1min12s.
Modo Perfect Darkness: termine a missão 5.3 (Crash Site) em qualquer dificuldade.
Mísseis inimigos: acabe a missão 6.1 (Pelagic II) em qualquer dificuldade.
Escudo inimigo: termine a missão 7 (Carrington Institute Defense) em qualquer dificuldade.



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

ELE É O NOSSO HERÓI!

Link detona em qualquer console



QUANTO TEMPO FAZ QUE A GENTE JÁ SE CONHECE, ROCHA? ANOS E ANOS, HEIN! MAS TEM UM BROTHER NOS GAMES QUE EU CONHEÇO HÁ MAIS TEMPO DO QUE VOCÊ. SABE DE QUEM ESTOU FALANDO? DO PRIMEIRO E ÚNICO, LINK!

PODE CRER, TRIVAS. ANTES DE TE CONHECER, O LINK JÁ ERA MEU AMIGÃO. O CARA ME ACOMPANHA DESDE O INÍCIO DE MINHA TRAJETÓRIA NOS GAMES. TÁ CERTO QUE JÁ FAZ UM TEMPINHO QUE ELE NÃO APARECE LÁ EM CASA, MAS TUDO BEM. O CARA É GENTE FINÍSSIMA!

MAS ELE É SEMPRE ASSIM NÉ, MANO? SOME DURANTE UM TEMPO, MAS QUANDO APARECE DE NOVO, CHEGA FAZENDO MUITO BARULHO! E NÓS FAZEMOS A MAIOR FESTA PRA RECEPCIONAR O ORELHUDO! VOCÊ JÁ PREPAROU SEU GAMECUBE PARA DAR O TRATAMENTO VIP QUE ELE MERECE?

COM CERTEZA. HÁ PELO MENOS DOIS ANOS AGUARDO ESSE NOVO ZELDA, E SEI QUE A ESPERA VALERÁ CADA SEGUNDO. É INCRÍVEL, MAS FICA MELHOR A CADA NOVO JOGO. TENHO CERTEZA DE QUE ELE TRARÁ A MESMA SENSAÇÃO QUE TIVEMOS NA ÉPOCA DO LANÇAMENTO DE OCARINA OF TIME. VOCÊ SE LEMBRA DISSO? FOI LOGO QUE LANÇAMOS A NINTENDO WORLD!

Ô SE LEMBRO! EU AINDA TRABALHAVA NA NINTENDO E LEMBRO QUE O CARTUCHO DOURADO - LINDO, LINDO, LINDO! - CHEGOU NUMA SEXTA À NOITE, NO FINAL DO EXPEDIENTE. QUEM DISSE QUE EU FUI EMBORA AQUELE DIA? FIQUEI JOGANDO NO ESCRITÓRIO ATÉ ALTAS HORAS DA MADRUGADA!

FORAM MUITAS NOITES SEM DORMIR PARA TERMINAR O PRIMEIRO DETONADO DA REVISTA... LEVOU UMAS CINCO EDIÇÕES PARA FALAR SOBRE TUDO, MAS VALEU A PENA. O QUE ME DEIXA MAIS ANIMADO É A SEMELHANÇA DESSE NOVO ZELDA COM O OCARINA... ASSISTI A UM VÍDEO SECRETO NA ÚLTIMA E3 QUE MOSTRAVA MUITAS COISAS PARECIDAS ENTRE OS DOIS GAMES. VAI SER COMO UMA VOLTA NO TEMPO... COM VISUAL DE SÉCULO XXI!

E POR FALAR EM VOLTA NO TEMPO, DÁ PRA VOLTAR AINDA MAIS. MINHA PRIMEIRA VIAGEM EM COMPANHIA DO ELFO PALMEIRENSE (ACHO QUE UM MONTE DE GENTE VAI ME XINGAR POR CAUSA DESSA...) FOI COM A LINK TO THE PAST. PEGUEI O CARTUCHO JAPONÊS DE SUPER FAMICOM E FIQUEI ALUCINADO COM O COLORIDO DO GAME, MAS SEM ENTENDER PATAVINA DO QUE ESTAVA ACONTECENDO COM A HISTÓRIA...

ACHO QUE A MAIORIA DOS JOGADORES BRASILEIROS SE "INICIOU" COM ESSE GAME. MAS FOI NO N64 QUE ZELDA ALCANÇOU ESSA FAMA QUE CARREGA HOJE. É INCRÍVEL: SE OLHARMOS PARA TRÁS, FORAM SÓ GRANDES MOMENTOS. NENHUMA ÚNICA DECEPÇÃO! NÃO EXISTE QUALQUER OUTRA SÉRIE QUE TENHA ALCANÇADO ALGO PARECIDO.

VOCÊ ESTÁ ESQUECENDO DOS DOIS JOGOS QUE SAÍRAM PARA AQUELE CONSOLE DA PHILIPS, O CD-I: WAND OF CHAMALEON E FACES OF EVIL. MAS ELES SÃO TÃO RUINS QUE É BOM ESQUECER MESMO. AGORA O RESTO...SÓ FILÉ! DEPOIS DO A LINK TO THE PAST, JOGUEI TODOS OS DO GAME BOY, N64 E GAMECUBE. OS ÚNICOS QUE NÃO TERMINEI FORAM OS DO NINTENDINHO. ATÉ NOS JOGOS DE LUTA (QUE NÃO SÃO MEU FORTE), COMO SMASH BROS E SOUL CALIBUR 2, EU ARRISQUEI UMAS ESPADADAS HIRULIANAS.

ESSES JOGOS QUE VOCÊ CITOU NEM CONTAM! O QUE VALE SÃO CONSOLES DA NINTENDO. O LINK É O MAIOR HERÓI, E PONTO FINAL. É ELE NA FRENTE E O RESTO LÁ ATRÁS. SE A ZELDA QUISER APARECER TAMBÉM, SERÁ BEM-VINDA!

ELA JÁ TEM DONO, MALANDRO! OU VOCÊ ACHA QUE O LINK VAI CONTINUAR SALVANDO A PELE DA DONZELA O TEMPO TODO SEM GANHAR RECOMPENSA NENHUMA? SÓ O MIYAMOTO SABE O QUE ACONTECE ENTRE O CASAL DEPOIS QUE O "THE END" APARECE NA TELA...

SE VOCÊ QUER SABER, ACHO QUE NEM O MIYAMOTO SABE...

TOP 5 Nossos momentos marcantes na série Zelda. Cuidado! Alguns deles podem estragar surpresas!

1 A Link to the Past (Super NES)
A primeira chegada no Dark World é de assustar: tudo esquisito e virado ao contrário, nenhum item funciona direito... e daí pra frente, só piora!

2 Ocarina of Time (N64)
Quem é que não se surpreende quando Sheik revela ser, na verdade, a princesa Zelda disfarçada? Ela caprichou na fantasia!

3 Majora's Mask (N64)
Em Ocarina, controlamos Link criança e adulto.Em Majora's, só havia o pequeno Link. Isto é, até a descoberta da poderosa Fierce Deity Mask!

4 Four Swords (GC/GBA)
Nossa! Quatro Links! No GB, é preciso que amigos controlem simultaneamente os orelhudos, mas no GC até um jogador solitário faz a festa.

5 Wind Waker (GC)
Tirando os papéis duplos (King of Red Dragons/rei de Hyrule e Tetra/Zelda), há outra revelação: o reino de Ocarina of Time submerso no oceano!



A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
ELETROMIL GAMES
20 ANOS
COMPRA - VENDA - TROCA • CONSERTO DE VÍDEO GAMES • Vendemos Via Sedex
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSOLES NINTENDO E MANUTENÇÃO EM GERAL
Nintendo
Super Ofertas
Game Cube
ESTOQUE LIMITADO
PAGAMENTO EM DINHEIRO
APENAS R$
490,00
NINTENDO DS
APENAS
R$ 750,00
(EM DINHEIRO - ESTOQUE LIMITADO)
AQUI OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS
*SUJEITO A ANÁLISE DE PREÇOS - OFERTAS SUJEITAS A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS
Trabalhamos com Informática e Todos tipos de mídias
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11)3362-2306
www.eletromilgames.com.br

Incrível Diversão!

Compre rápido o seu jogo



Disney apresenta um filme PIXAR

OS INCRÍVEIS

Acompanha manual em português, exclusividade NC Games

distribuidor oficial no Brasil

GAME BOY ADVANCE · PIXAR · THQ

A venda nas melhores lojas do Brasil. Entre em

LOJISTA: Para maiores informações